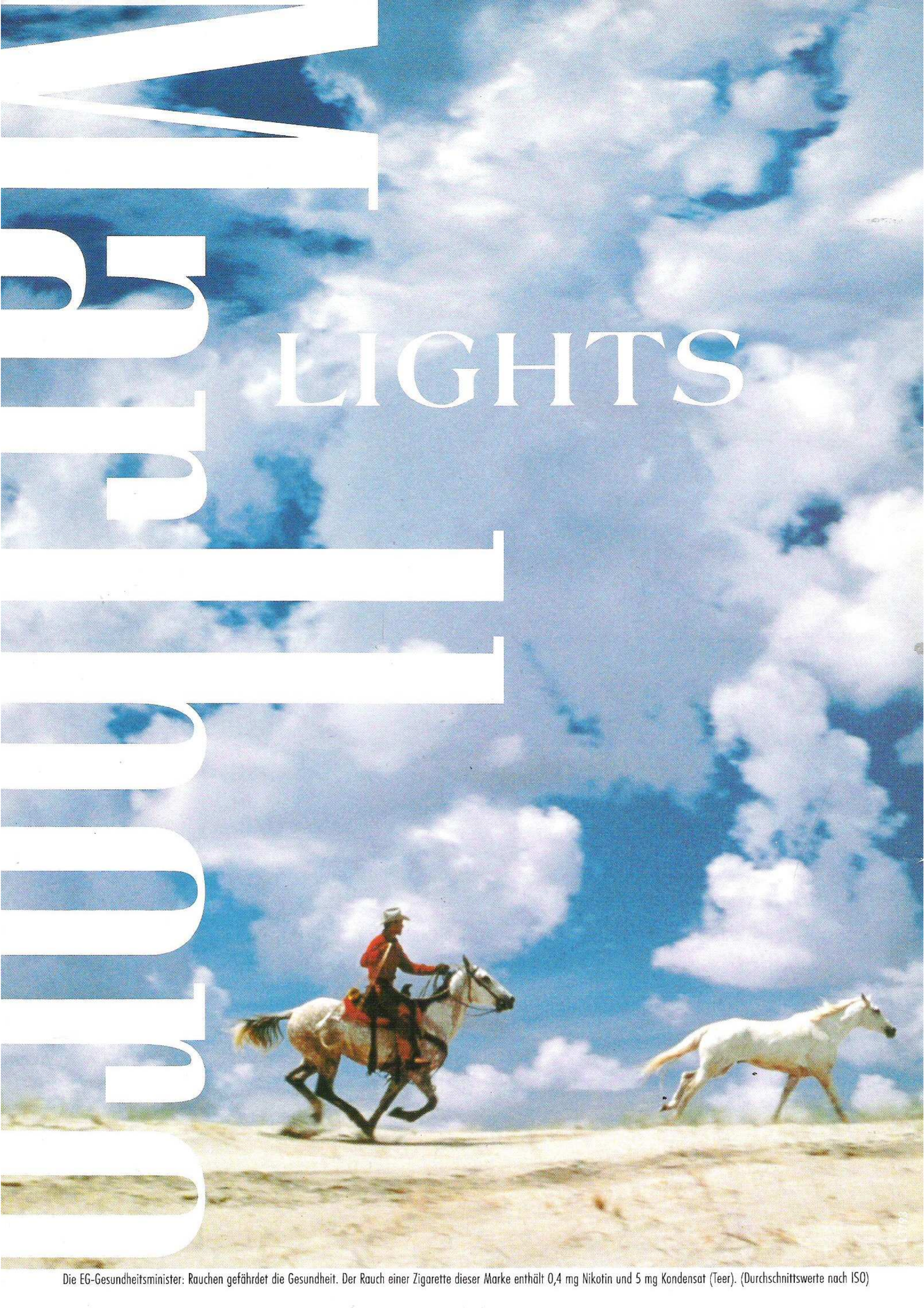
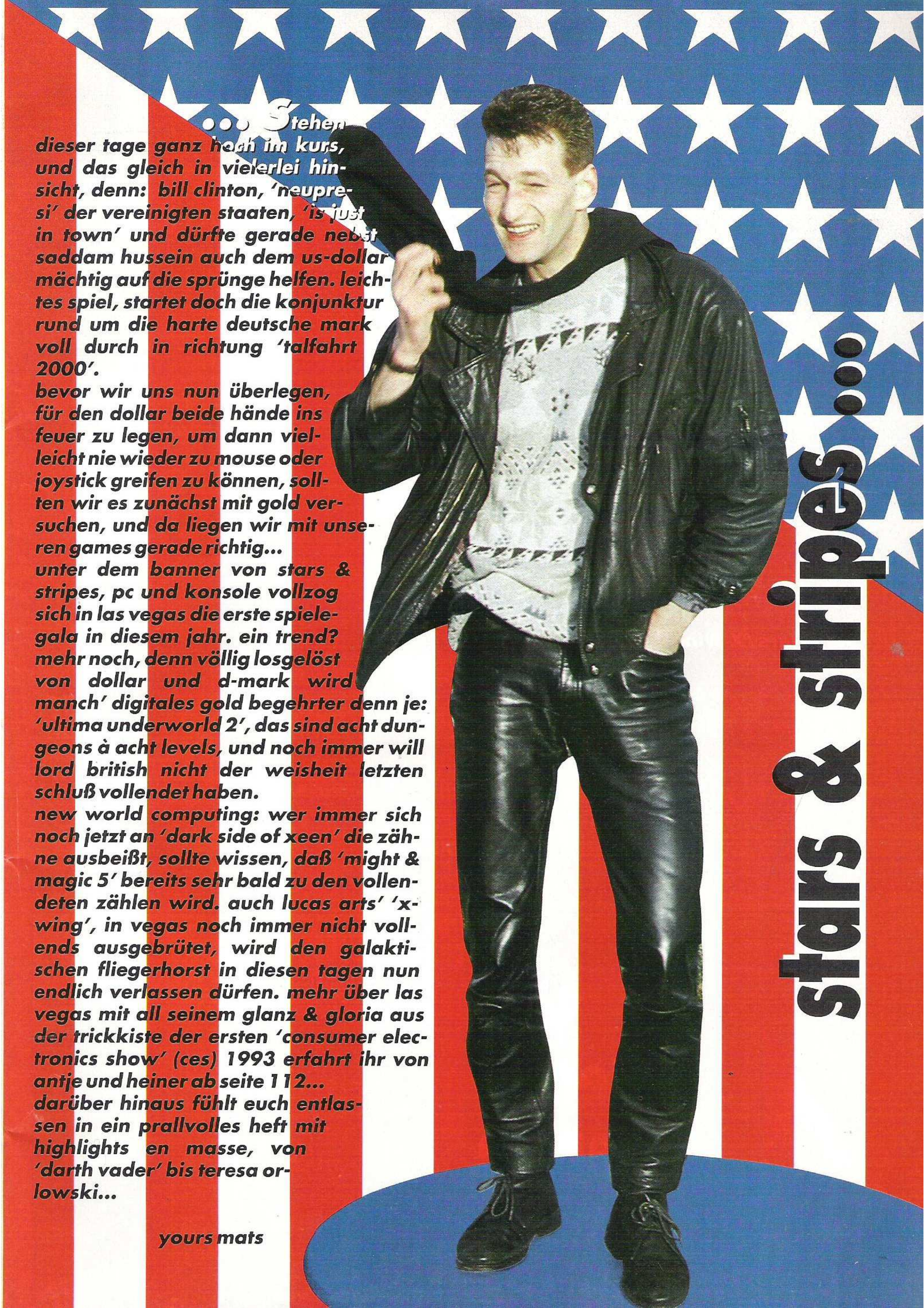


aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
Nr. 3 März 1993
8. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7600
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867
Nr. 3 März 1993
40 SEITEN TIPS & TRICKS
Zurück auf Arrakis:
DUNE 2
PC & GAME BOY
STAR WARS
EIN FALL FÜR ZWEI
THE BITMAP BROTHERS
THE CHAOS ENGINE
ULTIMA UNDERWORLD 2
Alles über Computer & Videospiele · TESTS


Marlboro
LIGHTS
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,4 mg Nikotin und 5 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

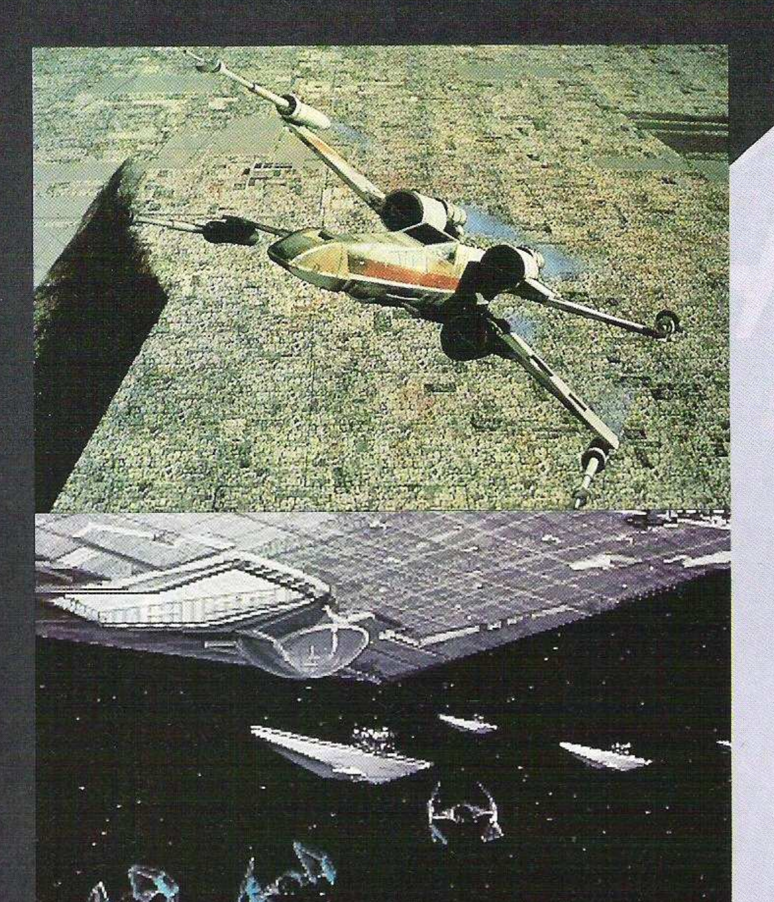


stars & stripes...

...stehen dieser tage ganz hoch im kurs, und das gleich in vielerlei hinsicht, denn: bill clinton, 'neupresi' der vereinigten staaten, 'is just in town' und dürfte gerade nebst saddam hussein auch dem us-dollar mächtig auf die sprünge helfen. leichtes spiel, startet doch die konjunktur rund um die harte deutsche mark voll durch in richtung 'talfahrt 2000'.
bevor wir uns nun überlegen, für den dollar beide hände ins feuer zu legen, um dann vielleicht nie wieder zu mouse oder joystick greifen zu können, sollten wir es zunächst mit gold versuchen, und da liegen wir mit unseren games gerade richtig...
unter dem banner von stars & stripes, pc und konsole vollzog sich in las vegas die erste spielegala in diesem jahr. ein trend? mehr noch, denn völlig losgelöst von dollar und d-mark wird manch' digitales gold begehrter denn je: 'ultima underworld 2', das sind acht dungeons à acht levels, und noch immer will lord british nicht der weisheit letzten schluß vollendet haben.
new world computing: wer immer sich noch jetzt an 'dark side of xeen' die zähne ausbeißt, sollte wissen, daß 'might & magic 5' bereits sehr bald zu den vollendeten zählen wird. auch lucas arts' 'x-wing', in vegas noch immer nicht vollends ausgebrütet, wird den galaktischen fliegerhorst in diesen tagen nun endlich verlassen dürfen. mehr über las vegas mit all seinem glanz & gloria aus der trickkiste der ersten 'consumer electronics show' (ces) 1993 erfahrt ihr von antje und heiner ab seite 112...
darüber hinaus fühlt euch entlassen in ein prallvolles heft mit highlights en masse, von 'darth vader' bis teresa orlowski...

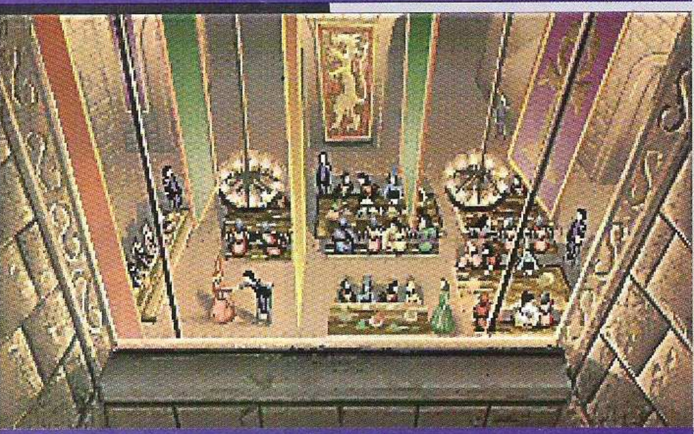
yours mats

INH



Star-Wars / X-Wing •16/18•

SPIEL DES MONATS



Ultima Underworld 2 •6•



ADVENTURE

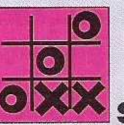
Preview

Konvertierungen





SPORT



STRATEGIE

Previews

Konvertierung

SIMULATION

Konvertierung

COMPETITIONS

4



Secret Service

Tips & Lösungen ab Seite 53



CES/Las Vegas •112•

ALT





Nick Faldo's Championship Golf • 100 •


Teresa Orlowski • 12 •



Dune 2 • 102 •


The Chaos Engine • 20 •

Wettbewerb
Harrier Jump Jet
Seite 129

Revenge of t



SPIEL DES MONATS

Wahrlich ein Glück, daß die Leutchen von Britannia ihre Probleme nicht selbst in den Griff bekommen. Sonst wäre uns dieses Meisterwerk wahrscheinlich auf ewig vorenthalten geblieben...

ULTIMA UNDERWORLD 2 - LABYRINTH OF WORLDS

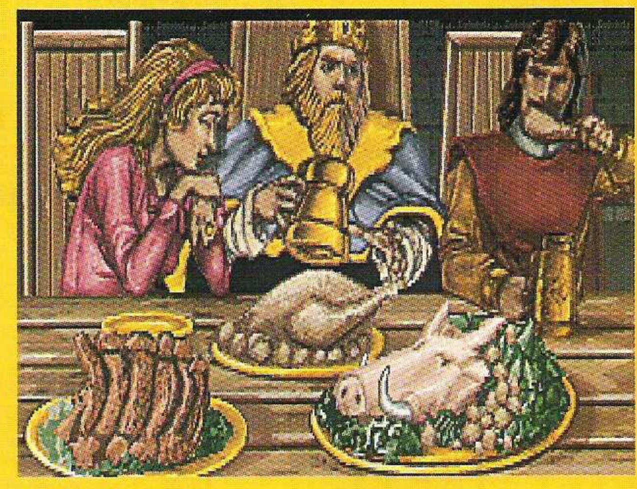
System: **PC**, *(VGA, mind. 386 SX, 2 MB RAM, 14 MB auf Platte, unterstützt AdLib, Sound Blaster und Roland, 386DX/33 MHz und schnelle (!) VGA-Karte dringend empfohlen)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Origin**, U.S.A., Muster von: **Hersteller**.

Nach der Vertreibung des *Guardian (siehe Ultima VII)* aus den Gefilden Britannias konnte mit dem Wiederaufbau des durch das Treiben der *Fellowship* arg gebeutelten Landes begonnen werden. Zwar waren die Wunden tief, gleichzeitig waren aber auch Zuversicht und Einsatzbereitschaft groß, und schon bald ging es mit Britannia wieder bergauf.

Die Anhänger der *Fellowship* wurden resozialisiert und, wenn auch immer noch mit leichtem Mißtrauen beobachtet, wieder in die Gesellschaft integriert. Schnell waren die Schatten des *Guardian* verblaßt und das Leben in Britannia nahm wieder seinen normalen Lauf.

Zum Jahrestag der Befreiung organisierte Lord British schließlich eine Riesenfete auf seiner Burg, zu der er neben den britannischen Lokalgrößen auch den Avatar einlud, der sich ja nun schon acht Mal erfolgreich in die Geschicke des Landes eingemischt hatte.

Das Fest war in vollem Gange, als sich ein ungebetener Gast ankündigte - der *Guardian* schlug wieder zu. Eine so günstige Gelegenheit, alle Helden Britannias mit einem Schlag auszuschalten, wollte sich der Bösewicht natürlich nicht entgehen lassen, und so umschloß er die ganze Burg nebst Mannen und Mäusen mit einem riesigen Kristall aus *Blackrock*. Hinter diesen undurchdringlichen Wänden sollten die Eingesperrten verhungern und verdursten, während sich der *Guardian* gemütlich an die Eroberung Britannias machte.



▲ *Guten Hunger!*

„Der Guardian schlägt wieder zu ..."

Andere Welten, andere Sitten

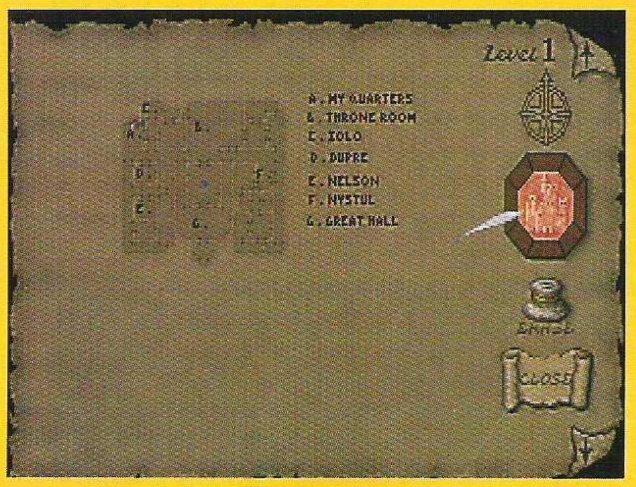
Die morgendliche Überraschung der Eingesperrten war natürlich groß, aber auch hilfreich: Der Kater war sehr schnell überwunden, und man konnte klaren Kopfes auf die Suche nach einem Ausweg gehen. Die Kristallwände waren nur ein Problem, denn ganz offensichtlich wurde ein Verräter in den Palast eingeschmuggelt. Nell hatte ihn zwar in der Nacht seltsame Beschwörungen im Thronsaal sprechen hören, konnte aber nicht erkennen, wer es war. Etwa einer der bekehrten *Fellowship*-Anhänger?

Doch bevor diese Frage beantwortet werden konnte, mußte erst eine Ausbruchsmöglichkeit gefunden werden, schließlich würden Luft und Lebensmittel nicht ewig reichen. Als einziger Weg war nur noch der Weg nach unten gangbar, und so machte sich der Avatar auf, die Keller der Burg und die darunterliegenden Gewölbe zu erforschen - Erfahrung in derlei Aktionen hatte er ja schon zur Genüge. Also sammelte er in der Burg seine Ausrüstung zusammen und begab

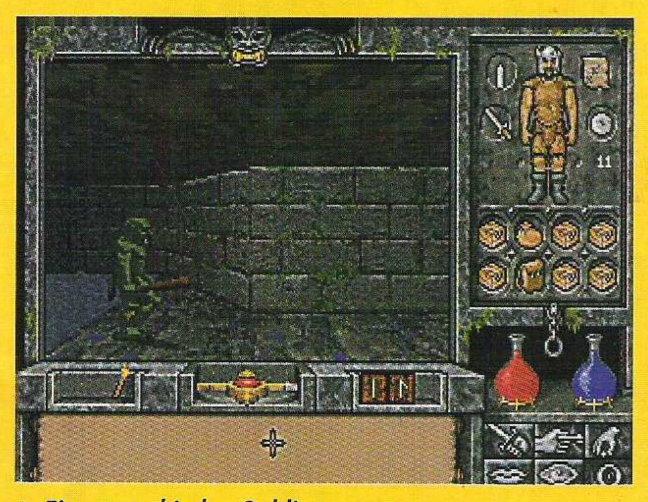


▲ *Gespräch mit dem Chef*

he Guardian



▲ **Auto-Mapping inklusive**



▲ **Ein sympathischer Goblin**

Mats meint:

Da soll nochmal jemand behaupten, geniale Gestaltung und Komplexität lassen sich nicht miteinander verbinden! Zugegeben, acht Level in Underworld I waren nicht sonderlich viel, der Spieler mußte zwangsläufig immer und immer wieder von einem Level ins andere wechseln, um eine solide Dosis an Rätseln präsentiert zu bekommen - aber die erhielt er optisch und atmosphärisch relativ perfekt präsentiert. Doch Origin wäre nicht Origin, wenn nicht noch ein Hammer käme - nämlich Underworld 2. Technisch noch einen Tick perfekter, letztendlich mehr als achtmal so komplex wie der Vorgänger - und dazu noch harmonisch in den Kontext der Saga Britannias eingewoben, was will man mehr. Hut ab vor Lord British, möge er für immer regieren!!!

»SEHR GUT«

Tips für Einsteiger

Ein Kombi-Charakter, der sowohl Kampferfahrung als auch Magiekenntnisse hat, ist optimal. Entweder fangt Ihr gleich mit einem Druiden und seinem soliden Mana-Polster an, oder mit einem Kämpfer, der soviel Skillpoints in Mana und Casting investiert, daß er zumindest mehrere Level-3-Sprüche parat haben kann. Denn ganz ohne Magie geht es nicht - zwar findet Ihr unterwegs häufig Schriftrollen oder Zauberstäbe, aber die halten nicht ewig. Und so ein kleiner Licht- oder Heilen-Zauber kann manchmal recht praktisch sein *(Vergiftungen kann man auch mit Leeches heilen.)*.

Zum Thema Tränke: Vorsicht bei den grünen Flaschen, die sind giftig. Die anderen Flaschen frischen Mana und/oder Health wieder auf, die violetten Phiolen enthalten meist einen Schutzzauber *(abspeichern und ausprobieren)*. Die Wand hinter der Türe in der Bibliothek ist ein Teleporter zu einem Raum in Level 2, in dem einige Flaschen organisiert werden können.

An kleinen Gegnern *(Ratten, Würmer)* keine Magie verschwenden, ein Schwertstreich tut es auch. Defekte Waffen können in der Schmiede in Level 2 der Burg repariert werden *(Zugang neben dem Gefängnis)*. Immer wieder mal an die Oberwelt zurückkehren, um Bericht zu erstatten, Hinweise abzuholen und bei den entsprechenden Leuten Trainingsstunden nehmen!

Von Zeit zu Zeit einen Screenshot *(mit ALT-Q)* der Karten zu machen und diesen ausdrucken hilft ungemein. Wenn größere, bereits bekannte Gegenden zu durchqueren sind, einfach die Detailstufe zurücknehmen, dann geht es wesentlich schneller *(und manchmal sieht man auch Gegenstände und Gegner besser)*. Alle Steuerungsmöglichkeiten ausnutzen: Feine Bewegungen und Sprünge besser mit der Tastatur machen, für die Kämpfe zur Maus greifen, normale Bewegungen mit der sehr präzisen Joysticksteuerung *(gutes Feeling)*!

Und das Wichtigste: nur nicht den Kopf verlieren... ■



▲ **Vorsicht, bissige Ratte**



▲ *Verwinkelte Gänge …*



▲ *… und flatternde Quälgeister*

Marcus meint:

Also ehrlich - muß das sein? Ich habe mir meinen Jahresurlaub eigentlich irgendwie anders vorgestellt: Mal irgendwo am Strand rumliegen, nichts tun, und dann tun mir die Leute von Origin sowas an…
Tja, da wird mir wohl nichts anderes übrigbleiben, als mich zum Wohle Britannias an die Erforschung der über siebzig Level diverser Unterwelten zu machen. Was soll's, Spaß wird es angesichts der ausgereiften Technik ohnehin machen. Und wenn ich ehrlich sein soll: An irgendeinem Strand zu vergammeln ist auch nicht so das Wahre, da prügle ich mich doch lieber mit ein paar Riesenspinnen oder Vampiren herum!



»SEHR GUT«



▲ *Der Wurm läuft Sturm …*



▲ *Pfui Spinne!!!*

▼ *Gute Beleuchtung ist alles*



sich dann in die düstere Unterwelt. Sehr schnell entdeckte er im fünften Level die vom Magier Nystul prophezeite kleinere Ausgabe des *Blackrock*-Kristalls und fand heraus, was es mit diesem Kristall auf sich hatte: Brachte man ihm die richtigen Flötentöne bei, so konnte er als Teleporter zu acht verschiedenen und fremdartigen Welten dienen.

Die Bewohner dieser Welten standen ebenfalls unter der Tyrannei des *Guardian*, aber mit vereinten Kräften sollte sich das Problem wohl lösen lassen - alles nur eine Frage des Vermittlungsgeschicks. Doch Eile war geboten, denn als der Avatar in der Oberwelt von seinen Entdeckungen Bericht erstattete, mußte er erfahren, daß der Verräter offenbar auch ein Mörder war...

Mehr, mehr, mehr...

Soweit die Story... zumindest ihr Beginn. Denn das, was da auf den geneigten Spieler zukommt, ist wahrlich eine Herausforderung: Die klassische Underground-Perspektive, verbunden mit der Komplexität der 'normalen' Ultima-Welt, lädt zu langen Forschungsreisen ein - jede der Parallelwelten kann ihrerseits bis zu acht Level besitzen, langer Spielspaß ist also garantiert. Dazu kommen noch unzählige Monster, die bekämpft werden wollen, knifflige Rätsel und haarige Geschicklichkeitsübungen; also alles, was das Rollenspielerherz höher schlagen läßt.

Auch technisch hat sich bei Ultima Underworld 2 etwas getan: Das 3D-Fenster wurde etwas vergrößert und die Texturen der Dungeonflächen sind etwas detaillierter ausgefallen, auch sind die Gestaltung und Animationen der Figuren im Spiel wesentlich verbessert worden.

Magiesystem, Auto-Mapping, Steuerung und Bedienung wurden beibehalten, trotz der größeren Komplexität benötigt das Spiel jedoch kaum mehr Platz auf der Festplatte als sein Vorgänger - was wohl vom weitgehenden Verzicht auf Sprachausgabe kommt. Damit kann man leben, denn gruselige Musik und Soundeffekte gibt es trotzdem noch zur Genüge. Um in den vollen Genuß der tollen Atmosphäre zu kommen, sollte man allerdings über eine optimale Hardware verfügen: Ein 386 DX/33 sollte es schon sein, auch die VGA-Karte sollte nicht unbedingt ein lahmes Billigmodell sein. Dazu noch einen Sound Blaster, und das Erlebnis ist perfekt.

Es gäbe noch so viel zu erzählen, von den vielen neuen Monstern, den zahlreichen Gegenständen und den Verbündeten, die Euch auf Eurem Weg durch die Unterwelten begegnen werden. Oder von den verschlungenen Pfaden, die manchmal zu gehen sind - durch Abflußrohre kann man sich quetschen, und so mancher Wasserfall verbirgt hinter sich wertvolle Geheimnisse. Aber kommt selbst und seht - diesen Besuch in Britannia werdet Ihr nicht bereuen!!! ■

Michael Anton





ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	10
Handlung	11
Atmosphäre	10
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

Fokker gegen MIG

Dogfight heißt die nächste - zugegeben etwas abwegige - Veröffentlichung von **MicroProse**. Dann kann man mit einer Maschine aus dem Ersten Weltkrieg gegen einen modernen Kampfjet antreten. So ziemlich alle Flieger seit Otto Lilienthal sollen anwählbar sein. Erste Screenshots lassen da auf ordentlich Action hoffen. Ende März soll das Game über die Ladentische gehen.

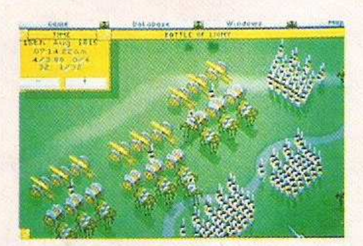


▲ Mit dem Klassiker . . .



▲ . . . gegen moderne Jets

▼ Aufmarsch



▼ Vor der Schlacht



Waterloo

Einmal in Napoleons Fußstapfen treten und den Preußen einheizen. Jetzt geht's: Und zwar mit **Fields of Glory**, einem waschechten Strategieknüller. Dazu noch eine tolle Grafik, und schon ist eine neue Auszeichnung für MicroProse in Aussicht. Sechs Schlachten müssen mit Kavallerie, Fußtruppen und Artillerie geschlagen werden. Und wer es faustdick hat - hinter den Ohren und so - der kann sich an die volle Campaign wagen.

Patriotisches

Es mußte ja so kommen: Die Operation Desert Storm ist jetzt für alle Sandkasten-Generäle erneut zu schlagen. Von **Elctronic Arts** kam uns kurz vor Redaktionsschluß **Patriot** für den PC ins Haus geflattert. Mittels taktischer Karte und Symbolen wird den Saddamschen Truppen ordentlich eingeheizt. Doch wer auf installieren und loslegen hofft, wird sich ganz schön umschauen, denn die Sache erfordert nicht nur ein intensives Studium des Handbuches, sondern auch fundiertes Wissen über den Aufbau der amerikanischen Armee. Die Sache präsentiert sich in SuperVGA und erfordert eine Menge Arbeitsspeicher. Also nur für 386er und aufwärts geeignet. Für Historiker gibt es eine Campaign, die nicht nur einzelne Schlachten im Petto hat, sondern den gesamten Feldzug. Zudem ist für spätere Feldzüge Platz für Erweiterungsdisketten.



▲

Verstärkung für Kingsoft

Kingsoft hat sich mit **Norbert Beckers** einen neuen Softwareentwicklungsleiter geangelt. Obwohl er sich zur Zeit noch in die Materie einarbeitet, verspricht er für 1993 interessante Spiele im LowCost- und Vollpreisbereich. Wir werden sehen.

Seeschlacht

Die alten Haudegen der Meere suchen Nachwuchs. Das amerikanische Label **Software Sorcery** will noch im Frühjahr mit **Jütland** eine Schlachtschiff-Simulation für das CD-ROM herausbringen. Die Jungs, die sich mit dem Action-Strategie-Adventure-Rollenspiel-Simulations-Knüller **Sea Rogue** in den Staaten einen Namen gemacht haben, wollen die neuen Medien voll ausnutzen. Sprache, CD, Super-VGA und vieles mehr soll - wenn vorhanden - zum Einsatz kommen. Erste Screenshots könnt Ihr wahrscheinlich in der nächsten Ausgabe bewundern.

Achtung MAC-Games!

Aus gut unterrichteter Quelle hören wir, daß Simulationsspezialist **MicroProse** nun auch auf den **Macintosh-Markt** anspringen will. Den Anfang von einer Reihe von Games soll **Civilization** machen, das demnächst im Laden erhältlich sein werde, so die Quelle.

Über-Saver

Kein geringerer als **Origin** hat sich jetzt zu einem **Screen-Saver**-Medley durchgerungen. Taufrisch und sozusagen eine Minute nach Redaktionsschluß kamen die Disketten ins Haus geflattert. Knapp sechs Megabyte schluckt das Programm und bietet dafür 26 gute und sehr gute Bildschirmschoner. Durch die eigene Benutzeroberfläche sind zudem noch eine Menge persönlicher Einstellungen dabei. Von der simplen Kurzbotschaft, die über den Screen wandert, bis zu den Highlights von **Wing Commander II** in Kinosaalatmosphäre ist eigentlich alles vertreten. Diese Windows-Geschichte soll Euch um die 90 Märker aus dem Geldbeutel entführen und demnächst im Laden zu haben sein.

Hoppla!

The Ancient Art of War in the Skies schlägt zurück. Da haben wir vor lauter Begeisterung doch glatt vergessen, den Bewertungskasten abzudrucken. Hier kommt er:

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Anleitung	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

Strafstoß

Der Traum aller frustrierten Kick-Off-Spieler scheint nun in Erfüllung zu gehen. Denn **Teque** bringt mit **Beastball** ein 'Sport'-Spiel der ganz besonderen Art heraus. Wenn Euch ein gegnerischer Spieler zu sehr auf die Nerven gehen, zieht Ihr ein Schwert und hackt Ihm einfach mal die Rübe runter. Falls alles klar geht, kann das Blutbad im März beginnen.

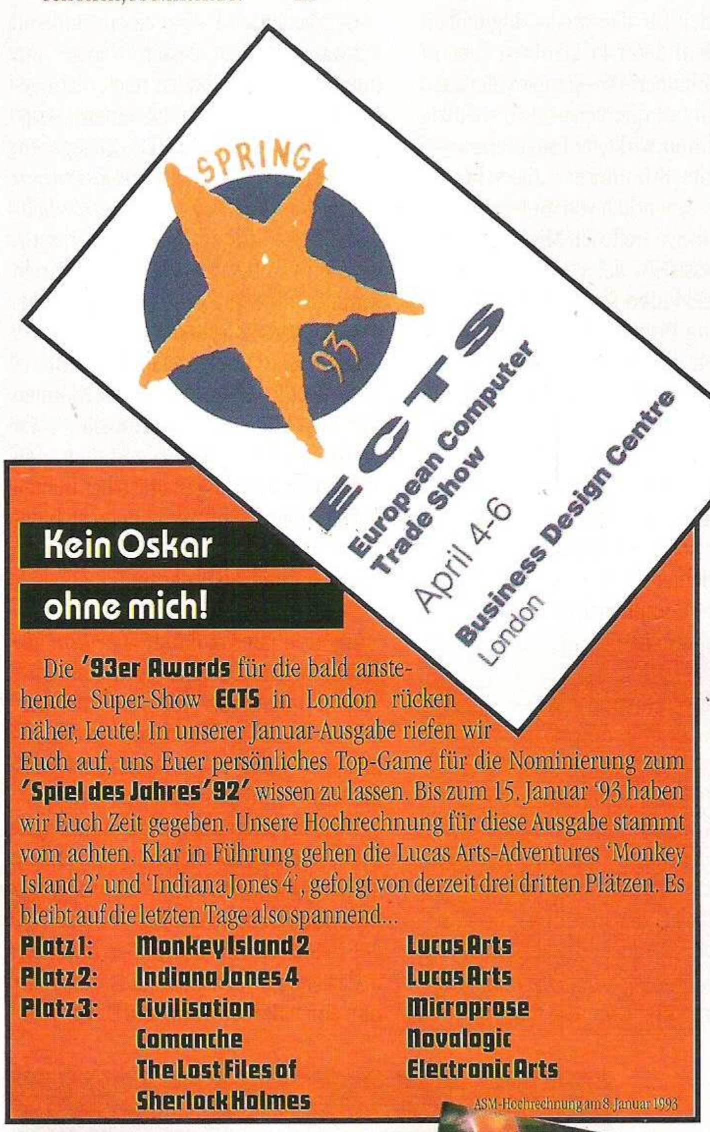
The Empire strikes back

Empire werkelt an einem neuen Rollenspiel namens **Cyber Space**. Ort der Handlung ist die Erde in nicht allzu ferner Zukunft. Gewalttätige Punks machen die Straßen unsicher. Ihr sollt nun einen schlagkräftigen Trupp aufstellen, der sich in dieser lebensfeindlichen Umwelt behaupten kann.

Ab März darf jeder recht preiswert in das Game hinneinschnuppern, denn Empire plant auch eine Demo-Disk.

Lebensgefährlicher Gameboy?

Die Diskussion über die Gefahren der Videospiele erhält erneut Nahrung. Aus England treffen vermehrt Meldungen über epileptische Anfälle besonders unter jungen Spielern ein. Es soll sogar schon zu Todesfällen gekommen sein. Schuld an diesen Vorfällen ist nach Ansicht britischer Ärzte die sogenannte Photosensibilität. Ein Leiden, das sich, ausgelöst durch das Geflimmer auf dem Bildschirm, in Krämpfen und Ohnmacht bemerkbar macht. **Nintendo** und **Sega** teilten inzwischen mit, daß sie in ihren Produkte bei sachgemäßer Benutzung nur geringe Gefahren für die Gesundheit sähen. Wichtig sei vor allem, daß regelmäßig Pausen eingelegt würden, um die Augen zu schonen, so Nintendo. ■



Kein Oskar ohne mich!

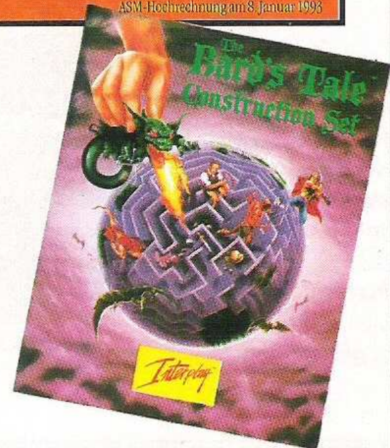
Die **'93er Awards** für die bald anstehende Super-Show **ECTS** in London rücken näher, Leute! In unserer Januar-Ausgabe riefen wir Euch auf, uns Euer persönliches Top-Game für die Nominierung zum **'Spiel des Jahres'92'** wissen zu lassen. Bis zum 15. Januar '93 haben wir Euch Zeit gegeben. Unsere Hochrechnung für diese Ausgabe stammt vom achten. Klar in Führung gehen die Lucas Arts-Adventures 'Monkey Island 2' und 'Indiana Jones 4', gefolgt von derzeit drei dritten Plätzen. Es bleibt auf die letzten Tage also spannend...

Platz 1:	**Monkey Island 2**	**Lucas Arts**
Platz 2:	**Indiana Jones 4**	**Lucas Arts**
Platz 3:	**Civilisation**	**Microprose**
	Comanche	**Novalogic**
	The Lost Files of Sherlock Holmes	**Electronic Arts**

ASM-Hochrechnung am 8. Januar 1993

Nachschlag

Eine gute Nachricht für alle treuen Fans des Rollenspielklassikers **Bards Tale**: **Electronic Arts** bringt ein Construction Set heraus, mit dem Ihr nach Belieben eigene Zaubersprüche, Monster und sogar ganze Welten erschaffen könnt. Knappe 75 Mark kostet dieser Editor, der vorerst nur für den Amiga erscheinen wird. ■



Das 35-Millionen

Die Nachricht, daß der Verlag VTO – VIDEO TERESA ORLOWSKI ein Computerspiel herausbringen wird, schlug im Frühsommer 1992 ein wie eine Bombe. Nicht ohne Grund, gilt jener doch als Hauptlieferant einschlägiger Sexfilme. Produziert wird im Gewerbegebiet Hannover, an der Ausfallstraße zum Flughafen. Wir hatten die Gelegenheit, einen Blick hinter die Kulissen zu werfen.



Reportagen lassen sich auf zweierlei Art gestalten: Man kann alles umschreiben - oder die Dinge beim Namen nennen. In diesem Fall habe ich mich für die zweite Möglichkeit entschieden, denn Prüderie ist hier in dem 35-Millionen-DM-Komplex, der nach außen hin fast nüchtern-steril, eher wie eine Spedition, wirkt, fehl am Platze.

Auch die Büroräume unterscheiden sich nicht wesentlich von anderen. In einem von ihnen treffe ich **Michael Droege**, den Assistent der Geschäftsführung des Verlages **Video Teresa Orlowski** und gleichzeitig Projektleiter für Computerspiele. Von ihm stammt auch die Idee, daß VTO auf diesem Sektor aktiv werden sollte.

„Das war am 30. April 1992. Ich sah mir gerade *Larry Laffer 2* an, da schoß mir der Gedanke durch den Kopf, daß auch wir so etwas fertigbringen könnten", berichtet Droege. Der Kontakt zu mehreren Computerfirmen wurde geschlossen, und das Los fiel eindeutig auf **Eclipse**.

Was **Marc Rosochas** Crew aus dem Adventure derzeit macht, können wir Euch in einer der nächsten Ausgaben anhand von Screenshots zeigen - sofern man sich bis dahin auf den Inhalt geeinigt hat, denn dieser ist mittlerweile wieder einmal umgekrempelt worden.

Es bleibt bei der Entführung von **Teresa Orlowski**, doch nicht etwa, weil sie *(wie in der Realität, siehe Interview)* keine Filme mehr drehen möchte, sondern wegen einer 'Sache, die der Entführer haben will und die ihm der Spieler bringen muß', erklärt Droege und schweigt sich über weitere inhaltliche Einzelheiten aus.

Gearbeitet wird - bei einem anderen Softwarehersteller, dessen Namen aus unerfindlichen Gründen noch nicht genannt wurde - auch an einem Strip-Poker-Programm von VTO. Zugegeben, die Mädels *(drei VTO-Darstellerinnen und am Ende noch Teresa persönlich)* sehen besser aus als ihre in der Vergangenheit versofteten Kolleginnen. Warten wir aber mit den Vorschußlorbeeren, bis wir das Ergebnis auf dem Tisch haben.

In beiden Computerspielen wird es wohl Erotik geben, jedoch im Rahmen der Jugendschutzbestimmungen. „Wir werden unsere Spiele so gestalten, daß wir eine Indizierung nicht zu befürchten haben. Jugendschützer können sich das gerne einmal anschauen - hoffentlich haben sie ihren Spaß daran."

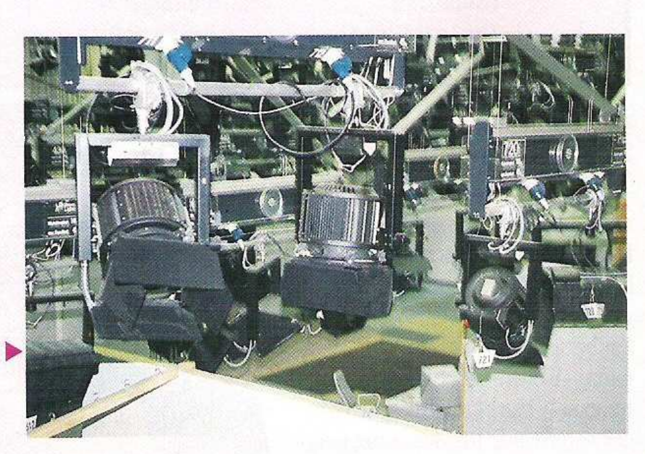
In greifbarer Zukunft *(geplant ist März)* liegt das Projekt 'Pay-TV' an. Über Satellit und mittels einem Dekoder werden dann Eigenproduktionen in die heimischen Wohnstuben gelangen. Doch nicht nur Filme sollen gezeigt werden.

„Wir erwägen auch Talk- und Spielshows, die aber dort beginnen, wo andere aufhören." *(Anm.: Mann-oh-Mann mit stehenden Ovationen?)*

Produziert wird das Ganze natürlich in den eigenen beiden Studios, denen wir nun einen Besuch abstatten. Das größere

◄ Aus dieser Fassade entstehen 'Orte'

Ins rechte Licht gesetzt ►



-D-Mark-Ding

mißt 720 qm - also Turnhallengröße, wobei die Leibesübungen, die hier abgehalten werden, anderer Art sind. Studio 2 mit 'nur' 250 qm dient dank einer gekrümmten Leinwand u.a. für Rück-Projektionsaufnahmen, die mitunter auch notwendig werden. Für Außenaufnahmen steht indes ein eigener Aufnahmewagen zur Verfügung. Insgesamt werden 22 Filme pro Monat produziert.

„Doch die wenigsten geben zu, daß sie sich unsere Videos anschauen. Viele trauen sich nicht einmal, sie in Sex-Shops oder auch in der Erwachsenen-Abteilung von Videotheken auszuleihen." Daß ein Interesse an erotischen Filmen besteht, beweisen die vier Millionen Zuschauer, die jedes Wochenende auf die Privatsender umschalten. "Und dann wird einem 'Jodeln in der Lederhose' geboten! Da wird unser Pay-TV Abhilfe schaffen."

Alle Filme werden streng nach Drehbuch geschossen. Jede Stellung, jede Bewegung ist dort genauestens niedergeschrieben. Die eigentliche Handlung beschränkt sich auf wenige Seiten. Viel Arbeit steckt in der Nachbearbeitung. Und viel Technik. Der 35-Millionen-Mark-Aufwand wird hier erst richtig deutlich.

Die rund 30 Mitarbeiter des Verlages - Regisseure, Kameraleute, Maske, Autoren und Techniker - arbeiten "großartig zusammen", wie Michael Droege zu berichten weiß. "Wir haben ein Super-Betriebsklima, eine ganz lockere Crew, die aufeinander eingespielt ist und unter Belastungen nicht zusammenbricht."

Was man außerhalb der Dreharbeiten NICHT zu sehen bekommt - außer zu Casting-Terminen - sind Schauspielerinnen. Diese stammen meistens aus dem Ausland, doch inländischer Nachwuchs ist ebenfalls gern gesehen. Die Voraussetzungen, die man hierfür erfüllen muß: volljährig sein und Spaß am Sex haben.

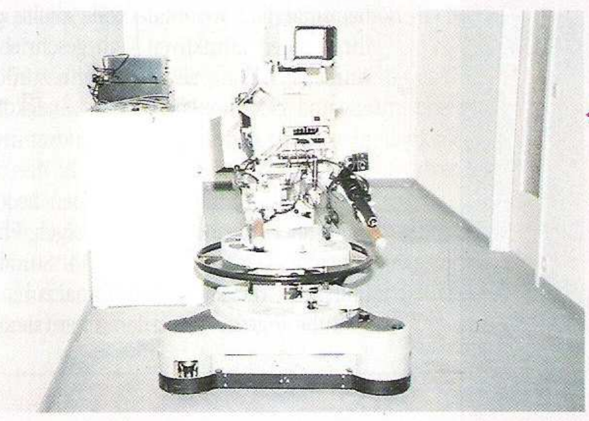
Ein weiteres Projekt, das 1992 zum Tragen kam, ist das VTO-BTX-Angebot, das neben den üblichen Kontaktanzeigen unter anderem ein Dialogprogramm beinhaltet, betreut von VTO-Mitarbeiterinnen. Anmache via Bildschirm, was beim Preis von 1,30 DM pro Minute *(das sind 78 DM in der Stunde!)* kein billiges, nichtsdestotrotz erotisches Vergnügen darstellt - zumindest für den, der solche Unterhaltung mag. Zudem kann der Nutzer das Foto der VTO-Mitarbeiterin, mit der er sich unterhält, mit Wohlwollen betrachten. Wer Glück hat, wird Teresa persönlich vorfinden und sich mit ihr unterhalten können. Was will MANN mehr? ■

Klaus Trafford

Mehr gibt es erst zu sehen, wenn das Strip-Poker-Programm fertig ist ▶

▼ **Das BTX-Angebot von VTO**





◀ **Eine von vielen Kameras, die das aufnehmen...**



...was hier vielfach auf Kassette kopiert wird ▶

▲ Hier werden die Videos bearbeitet



▲ Hinter diesen Mauern geht es rund



▲ Viel Platz für viel Technik

▼ Ein sehr wichtiges Objekt in VTO-Filmen



Objekt der Begierde?

Teresa Orlowski, Star von insgesamt zehn Pornofilmen und mittlerweile ihr eigener Boß als Chefin des Verlages VTO in Hannover. Eine Frau, über die sich manch einer eine bestimmte Vorstellung macht - doch der Mensch, der hinter dem 'Objekt der Begierde' steckt, ist ein ganz anderer.

1981 wurde sie von ihrem Ex-Mann Hans Moser in Köln entdeckt. Dort arbeitete sie als Bedienung in einem Lokal und präsentierte ihre 105 cm Oberweite und die übrigen Rundungen durch betont sexy Kleidung.

„Ich möchte die Männer nicht umkrempeln oder ihnen das Leben schwer machen, ich möchte ihnen gefallen", sagt sie, und dieser Spruch galt damals wie heute. So kommt sie nach Hannover, wo Moser im Februar 1982 einen grafischen Betrieb und einen Mode-Handel gründet.

Im Oktober 1987 dreht Teresa ihren ersten Film, 'The Joker of Love'. War sie, die aus einer streng katholischen Familie in Polen stammt, wirklich erregt bei den Paarungsspielen vor der Kamera?

„Ja, sehr. Ich habe den Sex so empfunden, wie ich ihn in meinen Filmen zum Ausdruck gebracht habe. Das gleiche wünsche ich mir auch von meinen Darstellern."

Sicher war dies mit ein Grund, warum so schnell ein neuer Star am Erotikhimmel geboren war, was bei einer Frau, die seinerzeit immerhin schon 34 war, nicht gerade die Norm ist.

„Die Jugend glaubt doch, mit 40 hört alles auf. Aber Lust hat nichts mit Alter zu tun." Den Beweis tritt sie auch heute noch an, allerdings nur noch bei einem Mann, ihrem Lebensgefährten Gerd Römbke, dem sie seit nunmehr drei Jahren treu ist.

Er war der Grund, warum sie nur noch neunmal die horizontale Rolle spielte, die ihr auf den attraktiven Leib geschrieben wurde, sich dann als Darstellerin zurückzog und 35 Millionen in den Gebäudekomplex an der Peripherie von Hannover investierte. Hier, auf dem Regiestuhl der Geschäftsleitung, hat sie nun einen bequemen, aber mitunter sehr stressigen Platz eingenommen, denn unter 14 Stunden läuft kein Arbeitstag. Nicht einmal zuhause ist Ruhe angesagt, denn dort schaut sie sich



▲ *Teresa Orlowski, wie sie wenige kennen.*

neue Produktionen genauestens an und notiert und markiert Stellen, die im späteren Verkaufsexemplar nicht mehr enthalten sein werden.

Ihr 18jähriger Sohn Sebastian sieht es gelassen und ist stolz auf die Mutter und Karrierefrau, die von Männern geliebt und von vielen Frauen gehaßt wird. Aus Neid?

„Mit Sicherheit, aber das stört mich nicht. Neid muß man sich nämlich erst einmal verdienen, Mitleid bekommt man umsonst. Viele Frauen würde selbst gerne Karriere machen, aber sie sind familiär zu gebunden."

Das chauvinistische Bild der Frau, die nur an den Herd *(und ins Bett)* gehört, weiß Teresa Orlowski zu erklären:

„Die Frau, die Kinder haben möchte, gehört wirklich ins Haus. Wer Karriere machen will, sollte auf Familie verzichten. Aber irgendwann kommt dann der Moment, in dem man sich sehr einsam fühlt und sich wünscht, man hätte es anders gemacht." Würde Teresa etwas anders machen, wenn sie könnte?

„Vor drei Jahren habe ich mich noch gehaßt. Heute bin ich froh darüber, den Karren aus dem Dreck gezogen zu haben."

Was steht denn in Teresas Leben an erster Stelle?

„Ich! Denn ich bin ein Egoist. Und dann meine Familie. Und dann lange, lange Zeit nichts." Wie steht es mit dem Freundeskreis?

„Ein kleiner, aber sehr wichtiger, der mich so sieht, wie ich wirklich bin." Und wie ist Teresa Moser alias Orlowski als Mensch?

„Ich habe Spaß am Sex, aber deshalb bin ich kein Flittchen. Das ist auch ein Grund, warum ich jetzt Computerspiele herausbringen möchte. Um die Gesellschaft zu ärgern und ihr zu zeigen, daß ich auch etwas anderes machen kann als Sex-Filme. Die Bezeichnung 'Porno' hat etwas Degradierendes, auch die Titulierung 'Porno-Queen'." Stimmt, da klingt ihr Spitzname 'Foxy Lady', den sie wegen ihrer 'Fuchsnase' bekommen hat, schon viel besser.

Und ein goldenes Näschen hat sie wirklich, was Geschäfte angeht, aber dahinter steckt eine überaus sympathische, verständnisvolle und verblüffend offene und modern denkende Frau, die Deutschland liebt, sich allerdings wünscht, daß es weniger konservativ wäre.

„Hier sind die härtesten Bestimmungen zum Schutze der Jugend. In Dänemark ist das ganz anders. Die lassen sich nichts vorschreiben, die machen, was sie wollen. Aber dafür sind deutsche Männer besser. In jeder Hinsicht..." ■

Die Macht sei mit Dir

STAR WARS

System: **Game Boy**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **UBI Soft**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

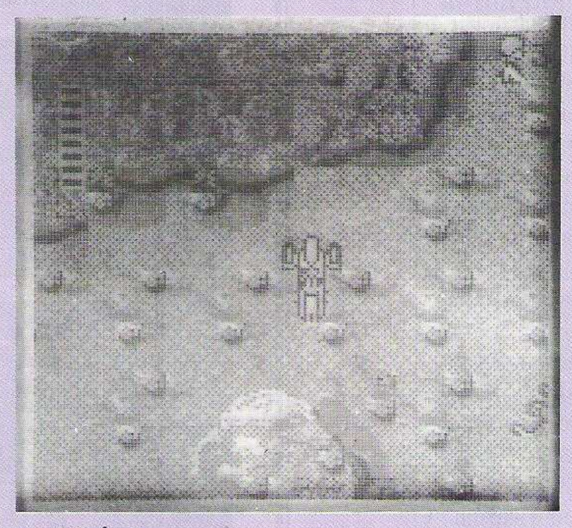
A long time ago in a galaxy far, far away ... mit diesen Worten begann vor 17 Jahren ein Film, der Kinogeschichte schrieb: STAR WARS. Wer einen Game Boy besitzt, sollte jetzt lieber nicht umblättern, denn im neuesten Modul von UBI SOFT dreht sich alles um die Abenteuer des jungen Luke Skywalker.

Die Handlung des Games beginnt wie die des Movie-Originals auf dem Wüstenplaneten Tatooine, der Heimat unseres Helden. Begleitet von der Quasselstrippe C3PO müßt Ihr Euch zuerst die notwendige Ausrüstung und Eure Gefährten besorgen, die sich im späteren Spiel separat anwählen und steuern lassen.

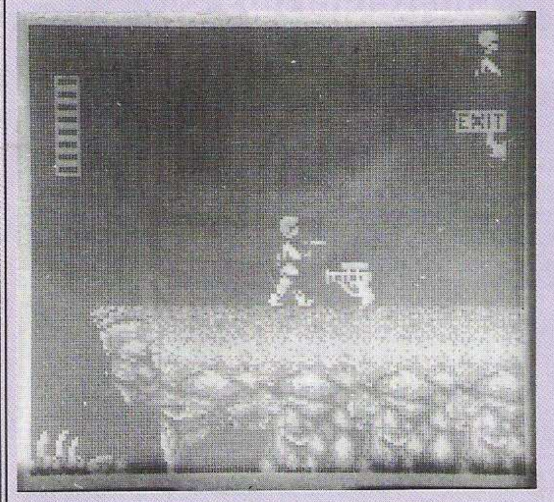
Ihr düst also in Eurem Flitzer über die Einöde und sucht nach Obi-Wan, R2D2 und Han Solo. Die Vogelperspektive bietet hier eine gute Übersicht. Und die werdet Ihr auch brauchen, denn jeder Zusammenstoß mit Banthas und anderen Mißlichkeiten dieses Planeten verschleißt kostbare Energie und letztlich noch wertvollere Leben.

Das Abenteuer beginnt

Sobald Ihr eine der vielen versteckten Höhlen erreicht habt, geht's zu Fuß im Jump&Run-Stil weiter. Natürlich stellt sich Euch allerlei fremdes Getier in den Weg, das Ihr entweder überspringen oder mit Eurem Laser grillen könnt. Wenn Luke eine solche Erkundung lebend überstanden haben sollte, erwartet ihn am Ende jeder Höhle einer seiner Kameraden oder ein wichtiges Requisit, das sich im späteren Verlauf der Mission als recht praktisch herausstellen wird.



▲ *Mit dem Wüstenflitzer bewegt man sich auf Tatooinenvon Level zu Level und die sehen* ▼ *so aus:*



Ihr könnt Eure weiteren Abenteuer auch starten, ohne alle Mitglieder dabei zu haben. Wenn es Luke zum Beispiel nicht gelungen ist, Han Solo aufzutreiben, so wird eben sein haariger Freund Chewbacca später den Millennium Falcon steuern. Aber jeder, der die Flugkünste eines Wookies kennt, wird auf dieses Erlebnis nach Möglichkeit verzichten.

Sobald Ihr alles Notwendige zusammen habt, geht's auf die Reise zum Mos Eisley Raumhafen. Ähnlich wie in den Höhlen rennt Ihr hier durch die Straßen und müßt Euch fiese Kopfgeldjäger vom Halse halten. Das geht mit einer gefundenen Laserknarre natürlich viel besser als mit der Standard-Schwachstromspritze.

Im All

Aber auch wenn es Euch gelungen ist, mit dem Falken abzuheben, bleibt Euch keine Zeit zum Verschnaufen, denn nachdem Ihr aus dem Hyperraum gesprungen seid, landet Ihr in einem gigantischen Asteroidenfeld. Leider geben ausgerechnet jetzt die Laser Ihren Geist auf. Folglich heißt es: Ausweichen! Ganz wie im Film schaut seht Ihr aus dem Cockpit des Falken und seht, wie die Asteroiden auf das Raumschiff zusegeln. Euch bleiben nur wenige Augenblicke Zeit, bis Brocken einschlagen. Ohne einen flinken Daumen auf dem Steuerkreuz ist der Ofen bald aus.

Star Wars-Fans werden wissen, was als nächstes kommt: Wir befreien Prinzessin Leia aus dem imperialen Knast, flüchten zum Rebellenstützpunkt und bereiten uns auf das große Finale vor: die Attacke auf den Todesstern.

Hart aber ungerecht

Ihr seht schon: Für ein Game Boy-Modul ist **Star Wars** extrem komplex. **UBI-Soft** mixt verschiedene Action-Elemente von Jump&Run bis 3D-Raumschlacht, ohne daß ein fader Brei herauskommt, der weder Fisch noch Fleisch ist. Im Gegenteil, jedes einzelne Element ist technisch auf dem Stand der Technik: schöne, detaillierte Grafik, netter Sound und ein für Game-Boy-Verhältnisse gutes Scrolling. Auch die Steuerung geht voll in Ordnung, obwohl jedes Vehikel seine eigene hat, an die Ihr Euch erst einmal gewöhnen müßt.

Einen Haken hat das Spiel dann aber doch: Der Schwierigkeitsgrad ist dermaßen hoch, daß Ihr Euch schon gewaltig anstrengen müßt, um auch alles zu sehen.

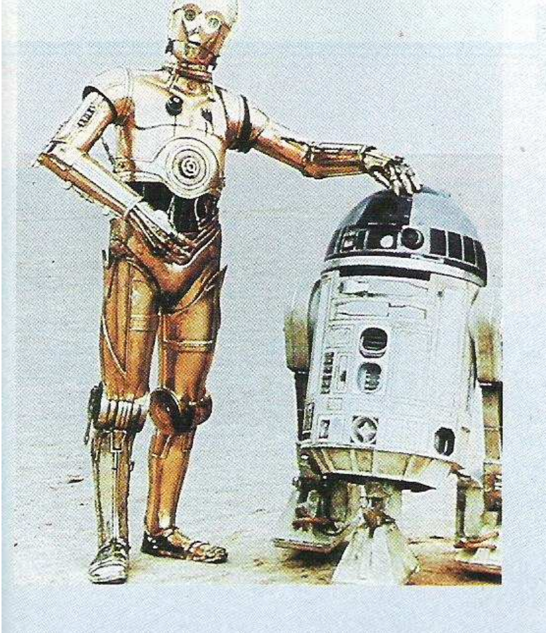
Da helfen die insgesamt neun Continues auch nicht viel, denn aus irgendwelchen Gründen befindet sich auf dem Modul nicht mal der Schatten einer Batterie, um Spielstände absaven zu können... schade, schade. Mit 'nem Akku oder zumindest einer Codeword-Option sähe die Sache anders aus, aber so...: ■

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«





DAS GLÜCK ...

... sei auch bei diesem Wettbewerb mit Euch!
Zu gewinnen gibt's nämlich folgendes:



▲ Der Video-Walkman™

▼ Der 2. Preis

1. **Sony EV-DT1 Video-Walkman™**
2. **SuperNES incl. Jimmy Connors**
3. **GameBoy incl. Star Wars**
4.-10. **je 1 Star-Wars-Modul (GameBoy)**

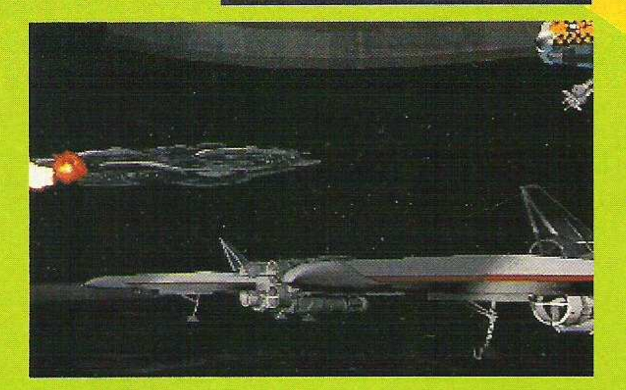
Was Ihr dafür tun müßt? Lächerlich wenig!
Nennt uns drei Star-Wars-Charaktere!
Schickt eine Postkarte mit den drei (richtigen) Namen an:

ASM, Star Wars, Postfach 870, 3440 Eschwege

Einsendeschluß ist der 22.2.'93 (Datum des Poststempels). Der Rechtweg ist ausgeschlossen.

X-WING -PREVIEW-

System: **PC**, geplant für: **CD-ROM**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Lucas-Arts**, USA, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Nicht immer ist die Lage rosig*

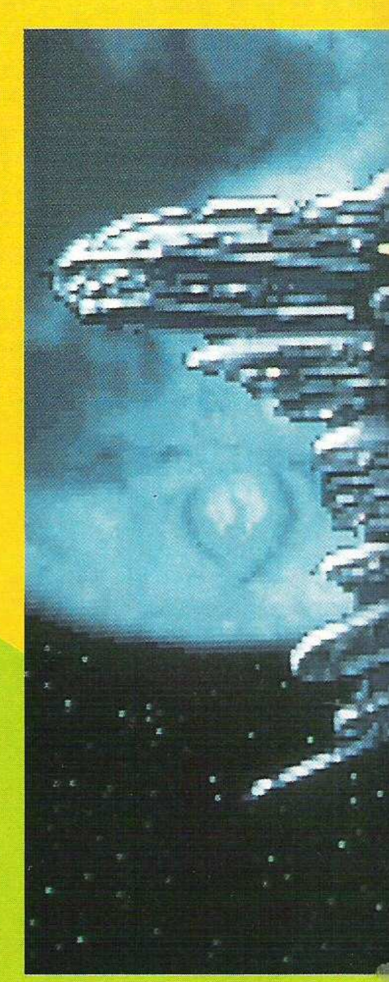
Ob Ihr's glaubt oder nicht, die lang erwartete Raumkampf-Simulation X-WING nimmt endlich konkrete Formen an. Wir konnten das neueste Werk von LUCAS-ARTS aus nächster Nähe bewundern und antesten.

Eines ist schon mal klar: Freunde der Star Wars-Trilogie und schneller Actiongames werden daran ihre helle Freude haben. Dem Todesstern geht es nun auch auf dem PC an den Kragen.

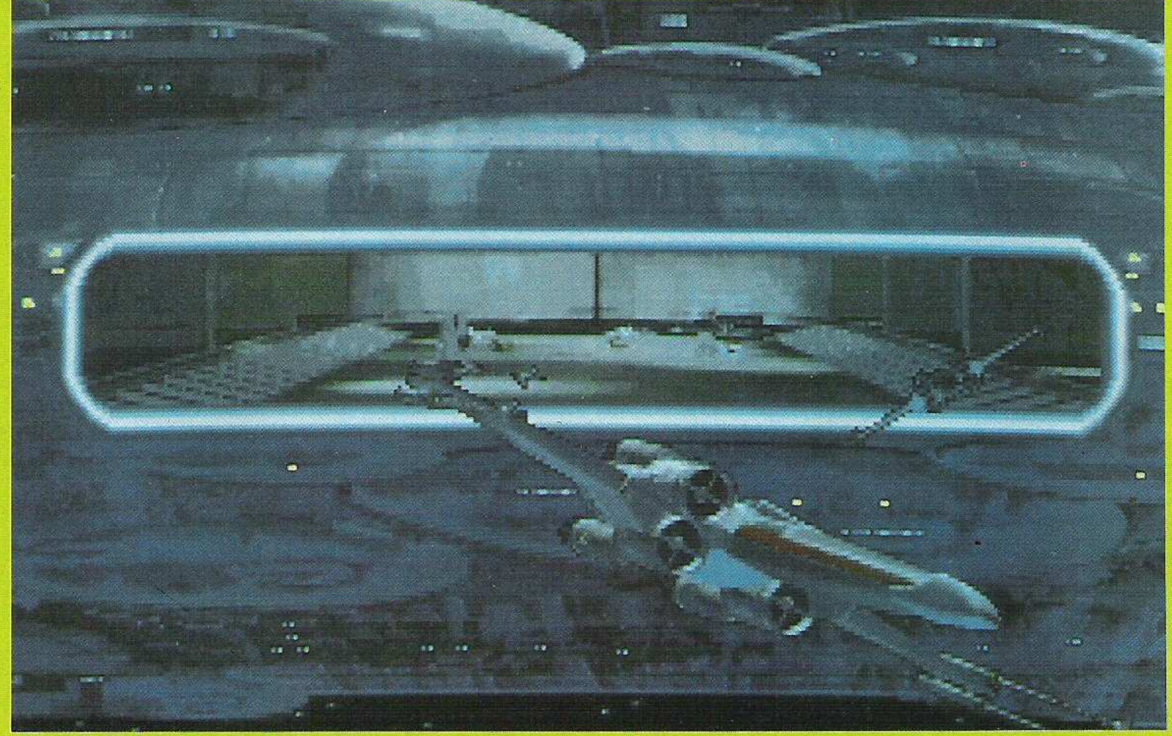
Alles, was im Film an schlagkräftiger Hardware zur Verfügung stand, werdet Ihr auch im Spiel wiederfinden. Auf den Spuren von Luke Skywalker düst Ihr mit X-Wing-, Y-Wing- oder A-Wing-Fightern durchs All, um den Fieslingen des Imperiums zu zeigen, woher der Rebellenwind weht. Ob Angriffe auf Konvois im All, auf der Oberfläche des Todessterns oder in seinen Versorgungskanälen: dem neuen Rekruten wird Action satt geboten. Aber vor den Erfolg haben die Götter den Schweiß gestellt, und so müßt auch Ihr Euch erst einmal harter Schulung und echtem Drill unterziehen, bevor Ihr auf Eure ersten Einsätze losgelassen werdet.

Die in zwölf bis fünfzehn Missionen unterteilten drei Kampfeinsätze, die auf Euch nach erfolgtem Briefing warten, können in beliebiger Reihenfolge absolviert werden.

Die richtige Atmosphäre, in der sich die Spannungen zwischen den Rebellen und dem Empire immer mehr steigern, kommt allerdings nur auf, wenn die Missionen in ihrer vorgesehenen Abfolge geflogen werden. Da heißt es, Begleitschutz



Imperiales Shuttle im Anflug



▲ *Die X-Wing-Grafik ist eine Krönung mit Verwöhn-Aroma*

„X-Wing, die neue Komposition aus 3D-, Polygon- & Bitmap-Effekten“



Alle Macht der Macht



Wenn die Macht mit Euch ist ...

Bis Ihr den Todesstern in die ewigen Jadggründe geschickt habt, wird wohl trotz guter Steuerung einige Zeit ins Land gehen. Aber damit Ihr dann nicht wieder solange auf gutes Compifutter und Neues von Lukes Erzfeind warten müßt, verspricht LucasArts, in kürzester Zeit mindestens zwei Mission-Disks in Eure Maschinen zu ballern. Und schließlich, da-



▲ **So etwas kommt auch in guten Fliegerfamilien vor**

mit das Gleichgewicht der Kräfte erhalten bleibt, ist auch schon ein Nachfolger in Planung, in dem Ihr statt auf der Seite der Rebellen, zur Abwechslung mal für das Imperium kämpfen dürft.

Aber bis dahin werden noch viele Flecken über die Sonne wandern, und Ihr habt genug mit diesem gelungenen ersten Teil zu tun. ■

Antje Hink

für Transporte zu spielen, sich mit TIE-Fightern verbissene Kämpfe zu liefern und schließlich natürlich zur Krönung die ultimative Waffe, den Todesstern, zu attackieren und in seine Einzelteile zu zerlegen.



Tolle neue Technik

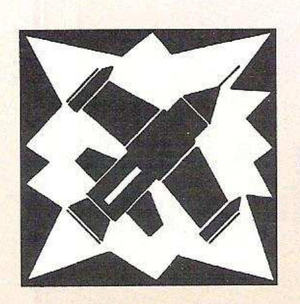
X-Wing strotzt nur so von neuen Technologien. Für dieses Raumschlachtepos hat LucasArts eigens neue 3D-Routinen entwickelt. Zu den aus Polygonen bestehenden Teilen, wie den imperialen Sternzerstörern oder dem Todesstern samt Lasern, werden Bitmap-Bilder gemischt, die für realistische Spezial-Effekte *(riesige Explosionen oder Blitze)* sorgen. Das Ergebnis ist verblüffend.

Der Sound glänzt nicht nur durch das intelligente iMUSE-System, das die *(Film-)*Hintergrundmusik selbständig auf die jeweilige Atmosphäre abstimmt. An digitalen Soundeffekten und ausgewählten Filmtexten, die sich in die Ohren kringeln, wurde ebenfalls nicht gespart. Und wenn dann so ein TIE-Fighter volle Kanne durch den Lautsprecher düst, fangen bei Oma die Zähne und bei Darth Vader die Lungen an zu klappern.



▲ **Die Startvorbereitungen laufen**

Viel Mühe haben sich die Macher bei LucasArts auch beim Gameplay gegeben, das Euch viele Möglichkeiten bietet, den Lauf der Geschichte zu verändern. Außerdem könnt Ihr Eure Missionen mitschneiden *(auch die Eurer Mitkämpfer, denn Ihr arbeitet natürlich im Team)* und später in aller Ruhe begutachten. Falls es Euch dabei in den Fingern juckt, könnt Ihr Euch auch gleich wieder ins Vergnügen stürzen.



THE CHAOS ENGINE

Verne-Issage

Ganze zwei Jahre hat es gedauert, bis uns die BITMAP BROTHERS mit ihrer lang versprochenen CHAOS ENGINE beglückt haben. Wird die Geduld belohnt, oder haben wir es hier nur mit einem weiteren Hybrid-Spiel zu tun?

THE CHAOS ENGINE

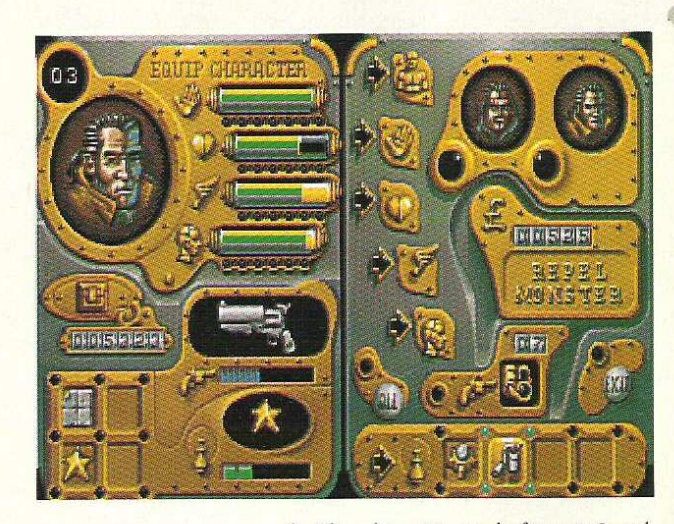
System: **Amiga** *(alle Modelle, 1 MB, mögl. 256-Farben-Version f. A1200)*, geplant für: **ST/E, PC, Mega Drive, SNES**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Bitmap Brothers/Renegade**, England, Muster von: **Hersteller**.

Durch vier Welten à vier Levels muß sich das Heldenduo von einer waldigen Gegend bis in die tiefsten Tiefen eines Landhauses vorkämpfen, um eben dort die besagte Chaosmaschine zu vernichten. Erklärtes Ziel auf dem Weg dorthin ist es, in jedem Level eine gewisse Anzahl sog. 'Nodes' zu aktivieren *(=beschießen)* - alles in bester Jules-Verne-trifft-H.-P.-Lovecraft-Manier und ohne Zeitlimit.

Jahrhundertwende und keine Ende

Die Grafik erinnert hierbei vom Stil her z.B. an *Martian Dreams* von *Origin*. Grafiker Dan Malone hat sich, wie auch Richard Joseph, der für die Umsetzung der sich rudimentär dem Spielgeschehen anpassenden Musik und der Soundeffekte zuständig war, seine Punkte redlich verdient.

Vom Spielgefühl her mutet **The Chaos Engine** wie ein Konglomerat aus *Gauntlet*, *Time Bandit* und einem fleischgewordenen Rollenspiel an. Nicht nur, daß die Charaktere Eigenschaften wie Speed, Feuerkraft und Lebensenergie haben. Nicht nur, daß auch die umherlümmelnden Monster über einen Grad an Intelligenz verfügen, nein, an vielen Stellen trifft man auf Rätsel, versteckte Räume, Verzweigungen und andere Dinge, die eigentlich nur etwas für Leute sind, die beim Spielen richtig denken wollen.



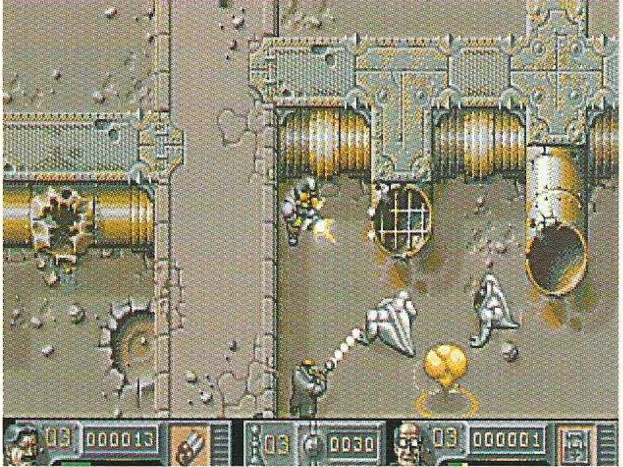
▲ *Der 'Shop'-Screen*



Nehme ich z.B. mal *diesen* Schlüssel, öffnet sich im günstigsten Falle nebenan ein Durchgang. Habe ich Pech, erscheint am anderen Ende des Levels ein weiterer Schlüssel... oder vielleicht schließt sich der Durchgang, den ich eigentlich benutzen wollte... wo war doch gleich die Leiter zur nächsten







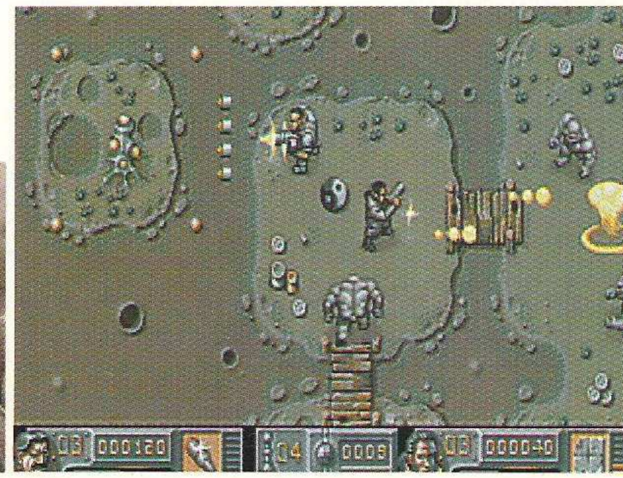


◀ Jede Menge Action im Verzug



◀ Die 'Nodes' hat den Eingang geöffnet





Leveletage? Hier war doch vorhin noch... Und warum sind diese Monster eigentlich so gemein? Dazu kommt, daß es meist mehr 'Nodes' gibt, als nötig sind, um einen Ausgang zu öffnen. Die übrigen öffnen dann weitere Ausgänge, die einen zu anderen Ausgangspunkten im nächsten Level befördern. Gut, daß wirklich notwendige und u.U. risikoreiche *(aber finanzbringende!)* Aktionen leicht zu unterscheiden sind. Jede Feinheit aufzuzählen wäre zuviel des Guten, und einen Haufen Dinge entdeckt man erst bei intensivem Hinsehen. Die Areale werden mit fortschreitendem Spielstadium immer vertrackter, die Monsterchen immer fieser... aber keine Bange, denn wieviel der Spieler in einem Level übersehen und verpaßt hat, verrät ein Infoscreen, der gleichzeitig eine Art Missionsreport darstellt *(für meinen Geschmack grafisch zu verspielt, aber wer's mag...)*. Was ins Auge sticht: Man hat es nicht leicht!

Welch ein Glück, daß unsere Charaktere nicht ganz doof sind und man ihnen für solche Fälle neben reichlich Feuerkraft hilfreiche Eigenschaften kaufen kann, vorausgesetzt, sie haben noch Kapazitäten frei (und auch die lassen sich bestechen). So verhilft einem eine Karte zu besserer Übersicht, ein Erste-Hilfe-Set bringt verlorene Energie zurück, Dynamit säubert den Screen etc., etc. *(viele Sachen, die kräftig zischen und knallen)*.







Zusätzlich findet man auch in den Levels immer wieder schönes Spielzeug. Insgesamt sind in TCE über zwanzig nützliche Gegenstände enthalten, die überwiegend schlagkräftig zu einem positiven Verlauf der großen Mission beitragen.

Du bist nicht allein...

Egal ob im Ein- oder Zwei-Spieler-Mode *(nur simultan und in einem Screen)*, es sind immer zwei Spielfiguren zugange. Im Falle eines Einzelspiels wird der zweite Charakter vom Computer gesteuert. Manchmal ist das nützlich, manchmal eher lästig.

Anfangs muß man aufpassen, welche beiden der sechs zur Auswahl stehenden Ordnungs-Hüter man wählt *(=anheuert)*. Sollte der Computer-Kerl schneller laufen als der eigene, wird er einem oft eine Menge des herumliegenden Zasters abjagen, und dann kriegt man beim Ausstatten *(obligatorisch nach jedem zweiten Level, ebenso wie das Paßwort)* ein echtes finanzielles Problem. Im großen und ganzen verhält sich der NPC *(Non-Player-Character)* aber recht fit. Manko hier: Die künstliche Intelligenz schluckt gut Rechenzeit. Ruckelfrei ist das Spiel auf Minimal-Amigas keineswegs. Auch ist mit wenig RAM die Anfälligkeit gegen Ladevorgänge verhältnismäßig hoch.

Nicht Fisch, nicht Fleisch

Außer Frage steht, daß die Bitmaps mal wieder ein Spiel auf die Beine gestellt haben, das in Sachen Design & Ausführung hervorragend und stimmig ist. Mir ist lediglich nicht klar, ob es so furchtbar viele Freunde finden wird, da es hohe Ansprüche stellt. Reine Kniffelfreaks werden von der Action überfordert, und der Baller-Gourmet kommt a) zu kurz und könnte b) schon bald von Puzzles, entschlußfreudigen Wänden und Dingen, die nicht sind, was sie zu sein scheinen, angenervt sein. Wer sich reinarbeitet wird aber eine Menge Freude an einer massiven Chaos Engine haben, die immer wieder mit neuen Kniffen ihr Gameplay zu bereichern weiß. ■

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	9-10
Spielablauf	10
Motivation	8
Gesamtnote	9
»GUT«	

In der Höhle des LÖWEN

Schon vor einem halben Jahr war sich Erik Simon, Spieldesigner bei Thalion, absolut sicher: "Lionheart wird das verdammt beste Amiga-Jump&Run aller Zeiten!" Nun gut, das Game ist fertig. Mal sehen, ob er da nicht ein wenig übertrieben hat!



◄ Kletterpartie in luftiger Höhe

Jeder Schritt könnte der letzte sein ▼



▼ Nicht nur Alf hat Katzen zum Fressen gern



LIONHEART

System: **Amiga**, Hardware: **mind. 1MB**, empf. VK-Preis: **ca. 80 Mark**, Hersteller: **Thalion Software**, Muster von: **Hersteller**.

Held dieses Spiels ist Katzenmensch Valdyn, der auf der Suche nach einem magischen Edelstein, dem **Lionheart**, und einer Medizin für seine verzauberte Freundin immer tiefer in das Reich des bösen Norka eindringt. Damit das nicht zu einem Spaziergang wird, hat dieser Fiesling den Weg in sein Schloß mit allerlei Fallen und Monstern verziert, mit denen er unser überdimensionalen Miezekatze das Fell über die Spitzohren ziehen will. Diesen Gefahren hat Valdyn nur zwei Waffen entgegenzusetzen: Seine gewaltige Sprungkraft und ein scharfes Schwert. Beides wird er sicherlich brauchen.

ASM HIT

Geschwindigkeitsrausch

Die Aufmachung des Spiels ist wirklich atemberaubend: Held und Feindesschar sind spitzenmäßig animiert. Manch eine Bestie ist so farbenprächtig, daß sie fast zu schade zum 'Schmusen' ist. Besonders die Killer-Spinnen im Höhlenlevel schillern in den buntesten Farben.

> „Lionheart ist echt löwig"

Selbst die härtesten Monster-Metzler unter Euch werden spätestens hier wahre Alpträume erleben. Denn während Ihr auf die Mama-Spinne eindrescht, stürzt sich todesverachtend ihre Ekel-Brut auf Euch. Derweil rauscht aus dem Lautsprecher ein Sound, der einem wirklich eiskalte Schauer über den Rücken jagt.

Ein dickes Lob hat sich **Thalion** auch für das vielstufige Scrolling verdient, das zumindest auf dem guten, alten Amiga seinesgleichen sucht. Besonders im High-Speed-Level geht echt die Post ab. Erstaunlicherweise legten sich die Programmierer von Lionheart nicht auf einen bestimmten Grafikmodus fest, sondern nutzten je nach Bedarf die jeweils geeignete Auflösung - und das alles bei fast durchgängig 50 Hertz Bildwiederholfrequenz!

Frischer Wind

Aber technische Perfektion allein reicht nicht. Neue Ideen müssen her, denn besonders die Jump&Run-Sektion ist abgegriffen wie kaum eine anderes Spielgenre. Um so erfreulicher ist es dann, wenn ein Game mit neuen Elementen aufwarten kann. Und mit Lionheart weht tatsächlich ein wirklich frischer Wind durch das Computer-RAM: Manche Plattformen lassen sich wie eine Schaukel anschubsen und katapultieren Euch selbst über den tödlichsten Hinterhalt problemlos hinweg. Andere zappeln fröhlich vor sich hin, bis sie ein gezielter Schwertstreich zum Stehen bringt.

Stolze Besitzer eines Joyboards müssen auf den Komfort der beiden verschiedenen Feuerknöpfe nicht verzichten, da Lionheart dieses praktische Zubehör optional unterstützt. Aber auch ohne diese Extraausstattung läßt sich unser Haudegen recht präzise durch die insgesamt 13 Level steuern. Spielerisch und technisch ist das Spiel also wirklich 1a. Der geplante Quantensprung mag Thalion zwar nicht geglückt sein, eine Nasenlänge voraus ist Lionheart seiner Konkurrenz aber allemal.

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	



Schweine im Anflug

TROLLS

System: **PC** *(alle ATs, VGA, HDD, AdLib, Soundblaster)*, geplant für: **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 90 Mark**, Hersteller: **Flair Software**, Muster von: **Rushware**, 4044 Kaarst.

Eine sonderbare Parallelwelt hat man sich da bei FLAIR ausgedacht: Fliegende Schweine, rote Elefanten und coole Schneehasen bevölkern das zauberhafte Universum der Babytrolls. Aber hat das abgedrehte Hüpfspiel auch spielerische Qualitäten?

◄ *Trollinge und Tinte?*

Die eigene Spielfigur, ein rothaariger Supertroll, beginnt in einer Art Zauberhaus, aus dem verschiedene Türen führen. Hinter jeder dieser Türen befindet sich eine eigene Spielwelt, die in weitere Sublevels unterteilt ist. Manche Türen sind zu Beginn des Spieles noch geschlossen und werden erst dann zugänglich, wenn bereits ein paar Levels absolviert wurden.

Das Abenteuer beginnt mit dem Gang durch eine der offenen Türen. Dabei ist es für den Schwierigkeitsgrad des Levels ziemlich unerheblich, in welcher Reihenfolge man sie durchquert. Manche sind eben etwas leichter, andere etwas schwieriger. So ist z.B. gleich die erste Tür der Eintritt in das Spielzeugland, in dem es gut zur Sache geht.

Es reicht nämlich nicht, einfach über die Plattformen zu hetzen und nach dem Ausgang zu suchen, dem sogenannten 'Schweinestopp'. Vorher müssen noch Babytrolls in einer vorgegebenen Mindestanzahl aufgesammelt werden. Und im Spielzeugland sind es im ersten Sublevel gleich 19 der Schnullerträger! Die süßen Kleinen gammeln nuckelnd auf den Plattformen umher und freuen sich ihres Lebens. Doch leider, leider kommt man nicht immer so einfach an sie heran: Bewacht von eifersüchtigen Autos, Eisenbahnen, vielleicht sogar hüpfenden Radiergummis machen sie dem roten Helden das Leben schwer. Oder aber sie sind so gut versteckt, daß man nur mit gewagten Hüpfaktionen und mit Hilfe des Jojos an sie herankommt. Aber dies muß erst einmal gefunden werden! In den Ballons verstecken sich zwar unzählige Boni, doch ein Jojo ist nur sehr selten zu finden. Dabei hat es gleich zwei nützliche Funktionen: Zum einen kann man damit Wände zerstören, zum anderen tarzanmäßig über Abgründe hinweghangeln.



▲ *Rothaarig & quirlig: der Supertroll*

Eine Strategie muß also her, um die Levels zu lösen. Und es ist den Programmierern hoch anzurechnen, daß sie sich für jede Spielwelt ein paar Besonderheiten haben einfallen lassen. So besteht z.B. die 'Newsworld' hauptsächlich aus Rutschpartien, während in der Unterwasserwelt die richtige Schwimmtechnik entscheidet. Sind sogar die *richtigen* Bonusbuchstaben gesammelt worden, gibt's ein Bonuslevel - oder eben ein Straflevel für die falsche Schreibweise!

Auch grafisch tut sich eine ganze Menge: Immer knallig bunt, aber für jede Welt in einem anderen Design. Dazu gibt's witzige Animationen und einen rundum gelungenen Sound. Einzig wirkliches Manko ist die fehlende Rücksichtnahme auf die Rechnerperformance. Zwar soll **Trolls** auf allen ATs lauffähig sein, doch auf 286ern ist es viel zu langsam, auf 486ern selbst ohne Turbo vieeel zu schnell. Ist die Kiste aber "nur" in der gehobenen Mittelklasse, bietet Trolls Jump&Run-Spaß für viele, viele Stunden! ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



▼ *Gute Aussichten ...*

TROLLS (Amiga 1MB)



▲ *Mehr Farbe und softer*

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Flair Software, Muster von: Rushware, 4044 Kaarst

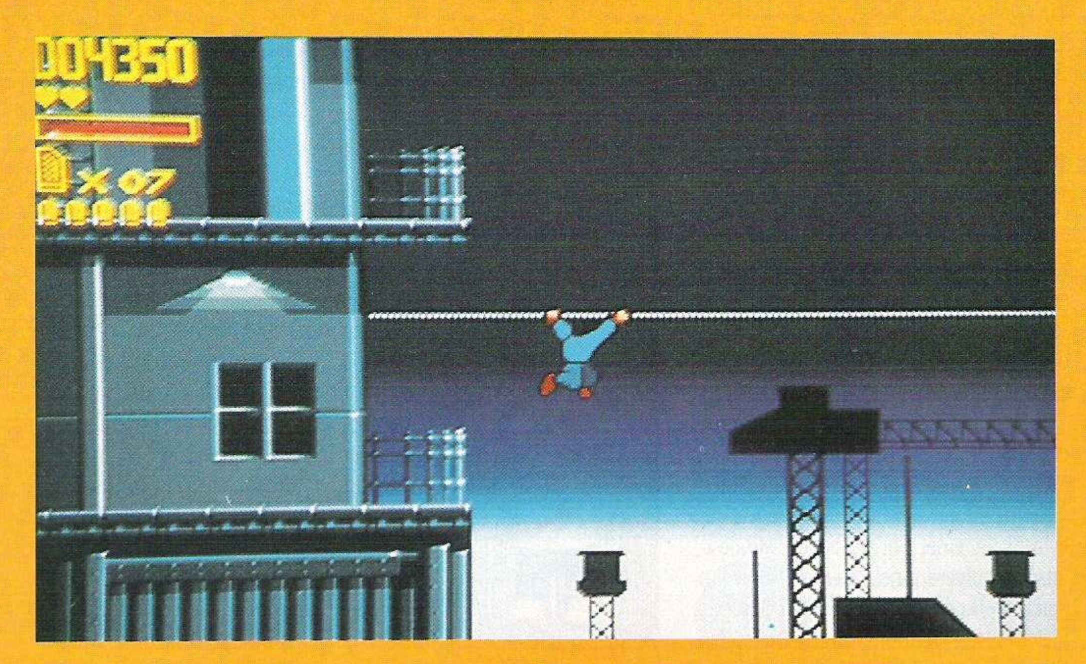
Wie ist das schön! Kein qualitätsmäßiger Niedergang, sondern eine blitzsaubere Leistung. Animation und Grafik sind ohne Tadel, das Scrolling sogar ruckelfreier, die Rasterbalken farbiger. Sogar der Sound legt noch einen Zahn zu und paßt mit seinen vergnüglich trällernden Songs super zum Spiel. Ein Muß für Amiga-Fans! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



Die fantastischen Zwei

LETHAL WEAPON

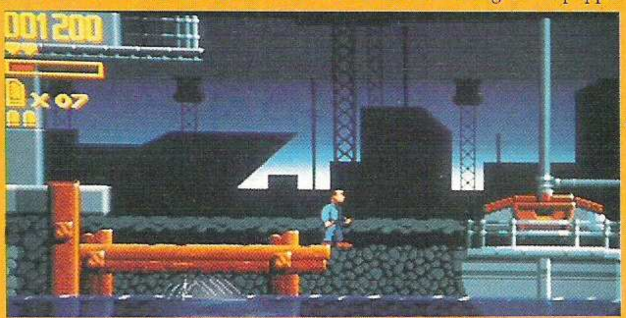
System: **Amiga**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. ??? DM**, Hersteller: **Ocean, England**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Lizenz- und Actionspezialist OCEAN meldet sich zurück! Nicht mit einer Umsetzung eines Films, sondern gleich deren drei: LETHAL WEAPON als Computer-Potpourri der Film-Trilogie. Ein lustiges Wiedersehen mit guten alten Feinden ist angesagt. Und einem alten Bekannten: DONKEY KONG!

Wer die Filme gesehen hat, weiß um die einzig mögliche Spielhandlung, die eine solche Umsetzung bieten kann: Balleraction in Reinkultur. War die Story aber in den Filmen, besonders im dritten Teil, ziemlich nebensächlich, gibt's für das Computerspiel eine richtig ausgefeilte Rahmenhandlung.

So beginnt das Spiel auf der Polizeiwache, nachdem Riggs und Murtaugh dummerweise ein Hochhaus in die Luft gejagt haben. Streifendienst ist angesagt, um das angekratzte Image wiederherzustellen. Und erst, wenn die beiden Super-Cops ihre ersten drei Missionen erfüllt haben, dürfen sie sich auf die Suche nach den Bombenlegern vom Hochhaus machen. Zu jeder Mission gibt es ein eigenes Briefing im Büro: Zunächst muß Drogengeld beschafft werden, danach warten Bomben in der U-Bahn auf ihre Entschärfung, und schließlich harrt noch eine Geisel aus. Jede Mission ist dabei wiederum in zwei bis drei Substages unterteilt. Ist auch der Fight gegen den Endgegner im letzten Substage bestanden, geht's zurück ins Büro. Hier wird die neue Mission angewählt, ein Codewort für den Spielstand erfragt, oder die Rollen werden getauscht. Eine Geschmackssache: Riggs kämpft besser mit den Fäusten, Murtaugh hingegen mit Waffen.

Doch gerade der Waffeneinsatz ist gefragt: Die Levels sind voll von schießwütigen Gesellen und tödlichen Überraschungsgästen. Gefühlvolles Vortasten ist da die beste Überlebensstrategie. Zum spielerischen Erfolg braucht es zudem noch viel Geschick und Übersicht: Plattformen, Leitern und Türen mit Bonusräumen (Munition und Punkte) wollen erkundet werden. Tut man das nicht, ist die Waffenpower, und damit das Leben flöten. Geschick braucht man hingegen für die Hangel- und Kletterpartien. Ob am Drahtseil oder auf wankenden Schiffen - ohne Timing geht's nicht weiter. Der besondere Gag: Rollende Fässer auf einer Ballustraden-Konstruktion mit Leitern. *Donkey Kong* läßt grüßen! Anleihen auch beim Sound: Die Toccata von Bach wurde erbarmungslos verpoppt.



▲ *Vorsicht! Denn wie heißt es: Ja, der Haifisch, der hat Zähne*

Doch immerhin wird für jede Mission noch ein Spielsound aus eigener Komposition geboten - für die Abwechslung. Ganz anders hingegen die Grafik: Sie ist meist spröde grau und nur durch ein paar Farbraster aufgeheitert. Gar nicht so schlecht, aber eben schlicht.

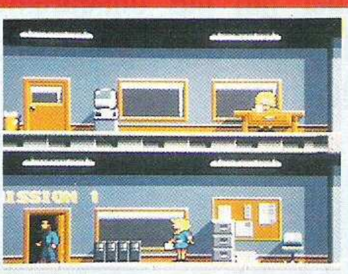
Genau wie das Spielprinzip. Unübersehbar eine spielerische Fortsetung von *Die Hard*, bietet **Lethal Weapon** schnelle Actionkost durch die bewährte Mischung von Jump-and-Run und Shoot-em-up. Das Ganze ist demnach kein Superteil, aber grundsolider Feierabend-Spaß! ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

LETHAL WEAPON (Atari ST)



▲ *Die Tür zum Abneteuer*

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Ocean, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Grundsätzlich bleibt die Bescherung auf dem ST die gleiche: Die Grafik ist sparsam, aber ansehnlich. Nur ein paar Farbraster fehlen. Der Sound ist allerdings ebenso sparsam, weil ohne Samples. Und in punkto Scrolling und Animation dominiert ein wenig die Ruckeltechnik. Trotzdem ist das Game sehr spielbar, weil ein bissel einfacher als auf dem Amiga. Antesten! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Klempner ahoi

CONTRAPTIONS

System: **PC** *(mind. 286/8, 572 kB RAM, VGA, unterst. AdLib, Sound Blaster / Pro, Pro Audio Spectrum, Disney Sound Source, Joystick)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Hersteller**.

Panik in der Mindscape-Fabrik: Die Obermotze kommen, und die Maschinen sind im Eimer. Klare Sache: Da war Sabotage am Werk.

Und wer muß das Ganze ausbaden? Natürlich der Neue! Nur: Dem haben die lieben Kollegen das gesamte Werkzeug geklaut ... Aber was soll's, machen wir uns auf die Socken und helfen dem Chef aus der Patsche. In dem Korridor-Labyrinth der Fabrik müssen Stachelbarrieren, die das Fortkommen verhindern, per Hüpfer auf bunte Bodenplatten zum Verschwinden gebracht werden. Bei einigen funktioniert das auch ohne Probleme, aber bei anderen kommen die Hindernisse nach einer gewissen Zeit wieder zurück, wieder andere lassen Barrieren an einer Stelle verschwinden und bauen gleichzeitig an anderen Orten wieder welche auf. In den Gängen und Hallen verstreut findet Ihr dann nach und nach Euer Werkzeug wieder, um die Maschinen und kaputten Korridorteile zu reparieren. Ein Blick in Euren sich langsam wieder füllenden Werkzeugkoffer zeigt, was sich für den jeweiligen Job einsetzen läßt. Schalter, Katapulte, Energiebarrieren erleichtern und erschweren das Fortkommen. Oft ist viel Lauferei nötig, um von einem Punkt zum nächsten zu kommen, und das nervt dann schon ein bißchen, wenn man zum sechsten oder achten Mal über dasselbe Trampolin springen muß, bloß um einen Schalter in seine endgültige Position zu bringen. Ansonsten macht **Contraptions** eine Menge Spaß - falls man es zu Anfang schafft, sich den verd... Schraubenzieher zu besorgen.

ab



▲ *Timing ist alles*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

FEED BACK

Briefe an die Redaktion

Als Aperitif...



Wißt Ihr, im Leben eines jeden Menschen kommt der Zeitpunkt, wo er sich sagt "Ok". Das sollte uns aber nicht davon abhalten, so richtig viel Spaß zu haben, denn als ich eben die Flasche mit dem Marker öffnete, flog der Kronkorken direkt in den Müller. Und vorhin, als ich die alte Mandarine mit drei Punkten versenkte, da wußte ich "Bei Gott, das wird ein stilvoller Tag". Und so kam es dann auch. Auf dem Finanzamt hatte ich binnen zehn Minuten den Eintrag auf meiner Lohnsteuerkarte. Flotte Beamtin, keine verwirrenden Fragen etc. Ich hatte meine neue Gummijacke an, und prompt regnete es. Wie durch ein Wunder kamen die Space-Rat-Comics am letztmöglichen Tag hier an. Ich vermute, daß heute der Tag mit der besten Biorhythmik meines gesamten Lebens ist. Der Tag meines FB-Vorworts. Überrascht? Entsetzt? Verstört? Damit könnt Ihr Euch in Euren Briefen auseinandersetzen. Laßt Euch überraschen. ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege. Gehabt Euch wohl. Alles Gute wünscht Euer Uli

"Petri Heil"

Eigentlich lese ich die (den) ASM ganz gerne. Insbesondere das Feedback ziehe ich mir immer wieder rein. So ist es logisch, daß mir das kleine Interview mit Andy Braybrook auf Seite 35 in der ASM 12/93 ebenfalls auffiel. Zuvor muß ich sagen, daß ich seit ca. 4 Jahren aktiver Angler bin.
Nun zum eigentlichen Thema des Briefes. Da sagt der Knilch doch unter Rubrik 1b) "Ich sehe nicht ein, warum manche Leute angeln. Einen hungrigen Fisch zu terrorisieren, ihm die Lippen abzureißen, um ihn dann wieder ins Wasser zu werfen..." Zu diesem Abschnitt könnte man sagen, daß der Junge ein gestörtes Verhältnis zu den Anglern bzw. zu den Fischen hat. Ich könnte meinen Lieblingshaken verwetten, daß der Mann noch nie einen Angler gesehen hat, sondern nur das glaubt, was er gehört hat. Nun zur Korrektur des obigen Abschnittes.
1.) Heute gibt es moderne Angelausrüstungen, die den Drill des Fisches nicht künstlich verlängern, wie gewisse Unwissende behaupten, sondern entscheidend verkürzen.







2.) Man reißt dem Fisch nicht die Lippen ab (selten so'n Quatsch gehört). Es gibt spezielle ultradünne Carbon-Haken, die man ohne Probleme aus dem Maul des Fisches entfernen kann.
3.) Man 'schmeißt' den Fisch nicht zurück, sondern setzt ihn vorsichtig ins Element zurück.
Ich darf natürlich auch die 'schwarzen Schafe' unter uns nicht vergessen, die einen Fisch wie ein Ding behandeln. Ich hoffe, Ihr druckt meine kleine Stellungnahme im Namen aller Petrijünger(innen) ab.

Falk Rothhaar

(Anm. d. Red.: Nun gut, Ehre und humanitäres Ansehen der meisten Angler sind somit renoviert. Vielleicht wird dort, wo Andy herkommt, noch mit Handgranaten geködert... oder ein Kindheitstrauma. Sehen wir's doch einfach so, daß Andy nur die Angler meinte, die so vorgehen. Alle anderen müssen sich nicht angesprochen fühlen.)

"Rand & Regel"

1.) Gut, daß Ihr die roten Ränder auf den Postkarten wieder weggemacht habt, die sahen nämlich irgendwie nach Sprengel-Schokolade aus.
2.) Also, ich weiß nicht, ob das mit der neuen 'Titelbildregelung' so toll ist, weil mir Bilder, die ich schon 500mal zuvor auf irgendwelchen Anzeigen, etc. gesehen habe, zum Hals raushängen. Ich glaube, Game-Cover nutzen sich verdammt schnell ab, und das sollte man nicht auch noch beschleunigen, indem man sie aufs Titelbild setzt (Oder ist Euch auch noch der Zeichner weggelaufen?).
3.) Apropos weglaufen: Bezahlt Ihr so sauschlecht, sind Mats und Du so unerträglich, ist sowas normal, oder ist die 'Alte Garde' ausgezogen, um das ASM-Evangelium zu missionieren? Ich meine, man trifft verdammt viele bei 4X,5X und bei 5X,5X wieder. Wie dieses?
4.) Ich sehe im Übrigen auch immer Monty Python im 3ten, habe den gesamten Dune-Zyklus und die vier Hitchhiker-Bücher gelesen und Monkey 1 & 2 durchgespielt und schmeiße trotzdem nicht mit Pseudo-Insiderzitaten um mich.
5.) Zu Deiner tollen Preisfrage: Das bist Du, wie Du die Kohle schaufelst, die Dir die Idioten geschickt haben, weil sie dachten, dann eine Chance zu haben. Außerdem ist das ja wohl ein toller Gewinn, einmal in den Feedback-Splittern abgedruckt zu werden, wo Ihr Mega-Briefe wie diesen doch ohnehin vollständig abdruckt (oh, nein, nicht zerknüllen und wegwerf....) (...)

Ray Monroe

(Anm. d. Red.: 1.) Aber gegessen hast Du sie deswegen nicht, wie?
2.) Oh, schön. Wieder einer, der uns für verblödet hält. Auch Dich kann ich beruhigen. Wir werden ganz sicher keine völlig abgenudelten Motive bringen. Oder willst Du Dich allseits blamieren und behaupten, die letzten Covers seien öde, alt und ausgeleiert gewesen?
An dieser Stelle einen besonders netten Gruß an denjenigen, der sich so vehement darüber beschwert hat, wie man ein Konsolenspiel (Sonic 2) zum Spiel des Monats... und aufs Cover... so ein Schrott... etc. An Leuten mit solch einer Einstellung krankt unsere Welt. Aber Gemach. Es gibt so viele Menschen, die den Schuß nicht gehört haben und wesentlich mehr Schaden anrichten.
3.) Wie Du sicher weißt, ist für jeden mal der Zeitpunkt gekommen, da er sich reif für neue Daten & Taten (statt Warten) fühlt. Unabhängig davon ist die Bezahlung lausig, der Kühlschrank voller Dinge, die schon einmal tot waren, und ich schaue aus dem Fenster gegen drei verschiedenfarbige Wände. Was mich und Mats angeht, denn der Esel nennt sich immer zuerst, kann ich nur für ersteren sprechen. Also, dort, wo man mich kennt, sagt man, ich sei ein Ekel, aber ein nettes. Es ist nun mal nicht leicht, ein echtes Ekel zu sein. Was unsere 'Überläufer' angeht: Man sieht, wie weit sie durch die Wechsel beruflich (und ganz sicher auch räumlich) gekommen sind. Allerdings hätten sie m. E. mehr Stil und Geschmack bei der Auswahl ihrer Wirtskörper beweisen können.
4.) Vielleicht sind Deine Eltern deshalb so stolz auf Dich (hehe, ich weiß, das schmerzt).
5.) Gar keine so schlechte Antwort. Was ich allerdings mit den 200.000 Intis machen werde, weiß ich noch nicht so genau. Ich fürchte, für sehr lang wird das nicht reichen. Zudem: Wer möchte schon einen Geldschein an den Mann bringen, auf dem 'Lago Titicaca' steht. Also wirklich! Auch der gemalte 1000er war echt witzig, aber der Tankautomat wollte ihn partout nicht schlucken. Früher, als man noch mit Murmeln bezahlte, war das Leben irgendwie viel einfacher... Jaja, die Antwort war wieder sehr lang. Was fragt Ihr auch so blöde Sachen?)

"Edi & Kacheln"

Ich muß Euch gleich zu Anfang ein tolles Lob aussprechen: Das Anti-Ausländerhaß-Editorial der Ausgabe 1/93 war echt super, auch wenn's nur der letzte Absatz war und auch, obwohl mal wieder alles klein geschrieben war (eigentlich schon mal was von einer sog. 'Shift'-Taste gehört?). (...)
Und warum ist eigentlich die Auflösung bei PC-Spielen immer so grob? Schaut Euch nur mal die Kacheln des Photos auf Seite 50 (links unten) an. Lauter kleine Rechtecke. 'Idiot', werdet Ihr jetzt sagen, 'Computer-Graphiken bestehen nun mal aus Rechtecken!'. Ja, bloß bei mir (habe einen Amiga) sieht man keine so großen Rechtecke. Ich konnte diesen Effekt schon bei Freunden bewundern. Ich denke, so eine VGA-Karte kann ganz ordentliche Auflösungen hinbringen? Oder wird diese geringer, je mehr Farben dargestellt werden? Oder wie? Oder was? Ihr seht schon Fragen über Fragen. Aber leider kenne ich mich in derlei Dingen (IBMs) nicht aus.
Ach ja, noch was. 'Natürlich hat der PC den Amiga in Sachen Möglichkeiten schon längst abgehängt...' (Zitat). Ist doch gar nicht wahr. Stimmt doch gar nicht. Das wäre z.B. ein Grund, mein Abonnement aufzukündigen (unten kommt noch einer). Schon mal was vom Amiga 4000 gehört? Der nimmt es nämlich mit einem 486er locker auf, was die Geschwindigkeit anbetrifft. Und was die Grafik angeht, ist er den meisten VGA-Karten überlegen. Bloß was die Verkaufszahlen und den Preis angeht (sehr wichtige Faktoren!), hinkt er noch (ich betone: noch) hinterher. Aber die 386er sind auch nicht an einem Tag verkauft worden. Also: dieses undifferenzierte Gerede ist Eurer nicht würdig. (...)

Benedikt Szmrecsanyi

(Anm. d. Red.: Das Edi war nötig. Schließlich rennen wir nicht mit geschlossenen Augen durch die Welt. Es ist schön, zu merken, daß unsere Leserschaft einige grundlegende Ansichten mit uns teilt. Na, wer von Euch hat auch an einer Lichterkette teilgenommen und so wie ich gefroren und sich den Mantel mit Kerzenwachs vollgesaut?
Nun aber zu den ernsthafteren Dingen. Die 'Grobkachelei' liegt a) an den meist am PC angeschlossenen Monitoren, die aufgrund hoher Leistungsfähigkeit in Sachen Auflösung die Pixel auch wirklich eckig darstellen, was z.B. beim Amiga-Standard-Monitor nicht der Fall ist. Oftmals sind aber gerade dadurch Bilder schöner anzusehen.
Hat man wiederum mal z.B. mit DPaint auf einem 486er im 800x600x256-Mode gearbeitet, sieht man das alles in einem ganz anderen Licht. Den Farbverlauf unter der 'Apidya'-CD-Anzeige im Bazar habe ich z.B. so erzeugt. Ich weiß, ist nicht sonderlich beeindruckend, aber immerhin. Dort sieht man keine Pixel mehr!

Undifferenziertes Gerede: Gehen wir mal von den Haupt-Usergruppen aus: Amiga 500, mit etwas Glück Turbo, gegen 386/25, VGA. Klar, der 386er ist teurer, aber er leistet mehr. Das ist eine Tatsache, vor der man die Augen nicht verschließen kann. Der Amiga ist deswegen kein schlechter Rechner. Es gibt Amiga-Programme, die in der dort gebotenen Form (Beispiel: Softscrolling) auf einem PC kaum oder gar nicht zu verwirklichen sind. Ich finde es bedauerlich, wie viele Amiga-User herdenmäßig hinter jenen peinlichen Amiga-Propagandisten herrennen, die z.B. Wing Commander eine ultrahohe Wertung geben, weil sie es mal wieder unbedingt eine Ausgabe früher als alle anderen präsentieren mußten und sich auf die Versprechungen der Hersteller verlassen. Wenn jemand schreibt, daß bei der Amiga-Version eines superben Programmes, das vom PC in diesem Fall wirklich 'herunterkonvertiert' worden ist, 'ein paar Farbnuancen fehlen', dann muß ich entweder an seinem Sachverstand oder seiner Aufrichtigkeit ganz große Zweifel anmelden. Puh, das mußte raus!
Um keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Ich mag die Amiga-Rechner; habe schließlich selbst einen guten alten A1000. Man muß einfach mal die Verhältnismäßigkeiten sehen. Was in Deutschland teilweise betrieben wird, grenzt an Computer-Rassismus. Denkt mal über das Thema nach und schreibt uns ein Paket dazu!)

"Raytracing"

(...) Das obligatorische Lob: Die ASM ist immer noch die Nummer 1 der Zeitschriften (nach meiner Wertung), und ich verstehe die Leute nicht, die sich über eine zu dicke Überschrift, ein wieder neu gestaltetes Inhaltsverzeichnis oder ähnliches aufregen (wohl nur zu faul, etwas zu suchen, wie?). Aber nun ja, Ihr wollt ja auch wissen, wie Ihr's machen sollt.
Die negative Kritik: Eigentlich könntet Ihr diese Tests auf PC und SuperNES beschränken, was anderes besitze ich nämlich nicht (har-har). Aber Ihr sollt es natürlich auch anderen Recht machen - that's life!!!
Weshalb ich überhaupt zur Feder (ich meine natürlich zur Computertastatur) gegriffen habe: Mit welchem Programm wurden die in Ausgabe 1/93 gezeigten Raytraycing-Bilder für Battle Isle 2 hergestellt? Unterstützt dieses auch meine Super-VGA-Karte (wahrscheinlich!). Sind damit auch Raytraycing-Animationen möglich? Und die wichtigste Frage: Ist dieses Programm preislich erschwinglich?!? Ich bin nämlich leider nicht Krösus.
Zum Feedback 1/93: Das Verkehrsschild heißt natürlich 'Achtung! Leserbriefe werden verfeuert!'. Den Tausender für die Veröffentlichung kann ich natürlich nicht in den Umschlag stecken, ich laufe doch sonst Gefahr, daß der mit verfeuert wird, wenn selbst Ihr schon so ein Schild bei Euch aufgestellt habt.
Ach ja, bevor ich es vergesse: 'Was soll denn das sein?!?' sagte ich mir, als ich das Cover für die Ausgabe 1/93 sah. Ein Terminator für Arme??? Und als ich das Heft aufschlug, wurde mir ganz übel. Dieses absolut schröckliche Titelbild auch noch als Poster! Wer soll sich das denn aufhängen? Schickt den armen Zeichner dieses Covers doch nochmal in die Filme Terminator 1+2, damit er weiß, wie Arnie als Blechkiste aussieht. So jedenfalls nicht. (Oder solltest gar Du, lieber Uli, in deiner Freizeit zum Hobbyzeichner geworden sein?) Dann veröffentliche deine Antwort bitte nicht, da Du sonst in der Achtung vieler ASM-Leser tief, gaaanz tief sinken wirst. Vielen Dank für diesen wichtigen Sicherheitstip (s. Ghostbusters 1 (Anm. d. Verf.)). (...)

Ghost

(Anm. d. Red.: Jene Grafiken wurden mit dem '3D-Studio' auf einem PC erzeugt. Es unterstützt SVGA-Modes, Animationen sind machbar, und wenn ich Dir sage, wieviel es kostet, dann wirst Du anderer Leute Lupinen stehlen. Das Hauptprogramm schlägt mit astronomischen 4.500 DM zu Buche, jeder weitere Arbeitsplatz mit 2.500 bis 3.000 DM. Bring doch mal einer das Riechsalz!
Nein, das heißt das Schild nicht. Falls jemand also aus diesem Mißverständnis heraus kein Geld geschickt haben sollte, möchte ich ihn bitten, dies schleunigst nachzuholen.
Terminator: Wie jeder echte Terminator-Fan mit einer Hirnkapazität, die der einer Küchenschabe über ist, bemerkt haben wird, muß es sich bei unserem Cover-Terminator um ein älteres Modell mit Gummihaut handeln. Mir hat das Cover echt gut gefallen. Wer da nicht mit mir einer Meinung ist, kann gerne seinen Kopf in einen Eimer Wasser stecken und bei minus 20 Grad Celsius auf einem zum Abriß vorgesehenen Hochhaus in den Südkarpaten übernachten. Kartoffel!)

"Knick knack?"

Nein, ich weiß es eben nicht. Knick knack. Na gut, wenn der Herr meinen, seine Leser verar.chen zu müssen, na gut. Was soll das ewige Knick knack? Mal im Wörterbuch nachschlagen:
Knick - scharfe Biegung, Kurve, mit Gebüsch bepflanzter Erdwall als Einfriedigung von Wiesen und Äckern oder als Hindernis bei Geländeritten. Aha!
Knack - Ausruf beim Geräusch des Zerbrechens, ich breche gewaltsam auf (Geldschrank)
Das hat mich natürlich sofort aufgeklärt. Du meinst den Knick vor dem Knack, also den Erdwall mit 'ner Kurve, die durch einen gewaltsam geöffneten Geldschrank führt. Wo wir gerade das Wörterbuch in der Hand ham:
Mühl - die große u.d. kleine Mühl, zwei der linken Nebenflüsse der Donau in Oberösterreich, 54 und 32 km lang. Sie entspringen im Böhmerwald und durchfließen das österreichische Granitplateau (Mühlviertel). Ha, nach Uli ist ein Viertel benannt...
Ulrich - Uli - männlicher Vorname, übersetzt: 'reich an Erbgut'.
Soso. Bitte erkläre mir und den tausenden Lesern des Feedbacks jetzt mal.
Ach, letztens hab ich 'n Bild von Dir in so 'ner Computerzeitung gesehen. ASM... oder so ähnlich hieß die... Was hast Du denn in dieser Zeitung zu suchen? Nebenjob, weil Du Dein Auto nicht verkauft hast, oder was? Auf dem Foto sieht's so aus, als ob Du zugenommen hättest. Hmm. Statement? Überhaupt: Du mußt doch die Sache mit den Lederklamotten (1/93, S.26) erklären. Weißt du überhaupt, wie vielen Tieren die Haut abgezogen wurde, damit sie schließlich Deinen Körper bedecken kann? Tiermörder. Schlecht fürs Image. Nun genug der bösen Worte...

Der Geist,
(...) Zähne putzte

(Anm. d. Red.: Ah, einer, der nicht weiß, was es bedeutet. Du bist Dir doch darüber im Klaren, daß dies ein außerordentlich bedauernswerter Zustand für Dich ist, ja? Zum einen verstehst Du viele Gags nicht, die hier vonstatten gehen, zum anderen bist Du noch ein gutes Stück weiter von der letzten Lebensweisheit entfernt, als der gesamte restlich Rest der übrigen Leserschaft. Sogar Dein Nachbar weiß das. Sag mal, schämst Du Dich denn überhaupt nicht? Für alle, die das nicht mögen: Diese Antwort wird wieder lang. Tut mir leid... ach, ich bin wieder exzentrisch. Entschuldigung. Na, jedenfalls werde ich Dir einen Tip geben. Aber erst später. Da Du so fleißig warst, werde ich Dir noch mehr über diesen Namen verraten. Viele Deutsche haben den Wert nämlich inzwischen erkannt, und verschiedene Dinge wurden nach mir benannt: Mühlhausen z.B. In dem Kaff, durch das ich im Sommer immer mit dem Fahrrad auf meiner großen Tour hechele, gibt's eine Mühl-

gasse. Zugegeben, keine großen Ehrungen, aber die größeren Stadtverwaltungen weigern sich strikt. Aus diesem niedrigen Beweggrund heißt der Eiffelturm bis zum heutigen Tage so. Eiffel. Pah! Und Peter Gabriel hat seinen Namen auch noch nicht geändert. Dann gibt es freilich die Leute, die es nicht ganz verstanden haben. Dieser französische Musiker Philippe Ulrich z.B. Ist schon traurig, aber immerhin ein Ansatz. Das wird sich schon noch durchsetzen.
Muß ich das mit dem Vornamen wirklich erklären? Also, wir sind doch alle erwachsen, und Neid ist hier völlig fehl am Platze. Sieh doch mal die große Verantwortung, die das mit sich bringt. Oder so. Na ja, das war vielleicht ein kleines bißchen übertrieben.
Für diese ASM-Leute hacke ich im Winter das Holz, wenn ich nicht gerade auf einer Vernissage in Paris oder New York bin oder mit Konsul Weyer Tee nehme. Schade, daß es jetzt kein Gebäck mehr gibt, wo sich die Queen nicht mehr blicken lassen kann.
Zugenommen? Hm. Öh. Ja, hatte ich kurzfristig, als ich durch dieses im Nachhinein gesehen blöde Bärtchen mein Kinn nicht mehr ständig im Visier hatte. Inzwischen bin ich aber wieder richtig in Form.
Und nun noch ein paar Antworten zu dem Leder-Vorwurf:
1.) Menschenhaut war gerade aus.
2.) Sehe ich jetzt auch so. Meine neue Jacke ist aus Plastik und alten Autoreifen.
3.) Meinst Du, es macht den Baumwollpflanzen Spaß, wenn man ihnen ihr Kleidchen runterreißt und sie in der nächsten Nacht wegen eines leichten Windstoßen nackt und hängend verkümmern müssen, nur weil irgend so ein dahergelaufener Schnitzelesser nicht will, daß die Haut von dem armen, umgebrachten Rind (etc.) zu Kleidung verarbeitet wird?
Nun laß uns aber wieder FreundInnen sein. Ach ja, Dein Tip. Fünfmal dabei, bitte nicht wieder erwähnen: Monty Pythons Wunderbare Welt der Schwerkraft. In jeder Videothek, die etwas auf sich hält, zu mieten. So, und jetzt seid Ihr wieder dran. Ich glaube, ich werde echt mal ein Buch schreiben. Einfach nur so zulabern, das Ding.)

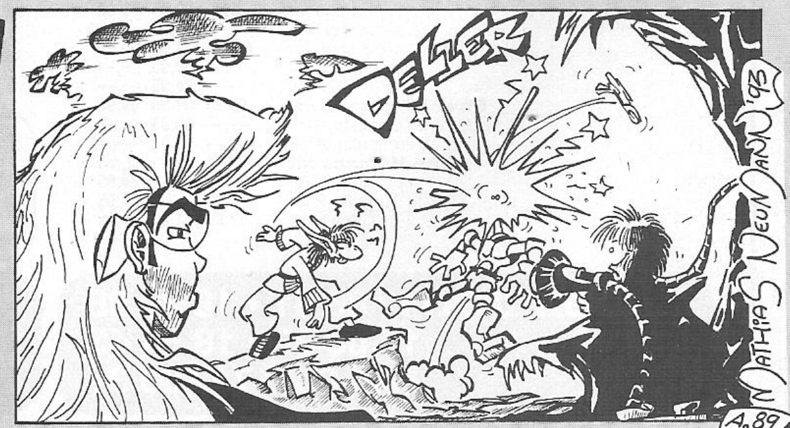
"Dampf ablassen"

Ich dachte mir, Du mußt mal wieder Dampf ablassen über all die Idioten, die da draußen wie die Zombies (richtig geschrieben?) rumrennen und dann auch noch Leserbriefe an die Nr.1 schreiben (Sven und Scribble B). Zu Sven: Wenn man sich wegen jeder halbwegs zweideutigen Bemerkung, die in all den vielen Zeitschriften, so aufregt, daß man deshalb gleich einen Leserbrief schreibt, wären die Herren von der Post allesamt Milliardäre. Des weiteren muß ich zur Antwort von Klaus ebenfalls antworten. Ich schäme mich nicht, ein Deutscher zu sein; im Gegenteil, ich bin stolz, ein Deutscher zu sein; und all dies tue ich, ohne ein Nazi zu sein.
Und ich bin auch noch lange kein Rechtsradikaler, weil ich sage: So geht das nicht weiter, wir haben genug eigene Probleme hier in Deutschland, warum sollen wir uns immer um die Probleme der Anderen kümmern?! Die Bundesrepublik hat über eine Billion Schulden, aber trotzdem sollen wir überall Entwicklungshilfen geben. Das ist nicht gut. Des weiteren bin ich nicht einverstanden, daß in unser kleines Land, das sowieso aus allen Nähten platzt, so viele Ausländer kommen, nur weil es ihnen hier sozial besser geht (Sozialhilfe, ich meine Asylanten, die als Wirtschaftsflüchtlinge herkommen). Im Übrigen gibt es vom Prozentsatz her sehr viel kriminelle Ausländer (vor allem Asiaten und Türken). Als Bsp.: die Frankfurter Rotlichtviertel. Überall Ausländer. Selbst in einer Kleinstadt wie Gießen findet man nach 22 Uhr in der Bahnhofstraße zu 99% ausländische Schlägertypen und Säufer. Auf der anderen Seite gibt es auch wieder einige wenige gute Ausländer. Ihr wißt wohl schon, was ich damit sagen möchte: Das ist ein schwer zu entscheidendes Problem.
Und nun zu Dir, Du Scribble Scrabble. Ich hasse Intellektuelle und Lateiner. Wie kann man nur so viel Schrott im Kopf haben, um einen so langen Brief zu schreiben, wo wirklich jedes Wort und jeder Buchstabe, den man aus Deinem Brief liest, zu Würgreizen führen und gehirnzellenvertilgend wirken.
Nun zu Dir, Uli, wie konntest Du es wagen, den Brief von Guary einfach so abzubrechen. Das Beste hast Du doch weggelassen (nehme ich zumindest an, da Guary gerade erst loslegen wollte). (...)

The Boss

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für die Schützenhilfe, aber ich fürchte, ich muß Dich kritisieren.
Vorweg möchte ich sagen, daß ich es traurig finde, daß anscheinend viele unserer (echt deutschen) Mitbürger Urteile fällen und Halbwahrheiten annehmen, ohne sich auch nur im Geringsten zu informieren. Ist eben bequemer. Das geht an Deine Adresse, lieber 'Boss' und alle 'Bosse', die ähnlichen Müll einfach so geschluckt haben.
Gerade kurz nach der Unsäglichkeit von Mölln, denn zu diesem Zeitpunkt hast Du Deinen Brief verfaßt, immer noch mit einer solchen Ignoranz, einem derartigen Nichts-Wissen-aber-Schwätzen-Wollen an dieses Thema heranzugehen, ist das größte Armutszeugnis, das Du Dir selbst ausstellen kannst.
Nun denn. Ob jemand stolz ist, eine bestimmte Nationalität zu haben, ist im Grunde genommen irrelevant. Leider führt eine solche Einstellung bei vielen Menschen dazu, andere Nationalitäten nur zu schnell als minderwertig einzustufen. Menschen aus Jugoslawien, oder dem, was davon übrig ist, Polen, der Türkei, Afrika, Asien, einfach der ganzen Welt sind gleich! Es ist ein glücklicher äußerer Umstand für uns alle (und ich leugne nicht, daß ich





das auch genieße), daß wir gerde hier zur Welt gekommen sind, wo z.B. auf die Wahrung der Menschenrechte geachtet wird. Es stimmt, daß wir derzeit große innenpolitische Probleme haben, die nicht zuletzt durch viel zu viele Nieten in Nadelstreifen verursacht worden sind. Auch ich sehe die Notwendigkeit, den Strom der Asylsuchenden auf die zu begrenzen, die nicht als 'Wirtschaftsflüchtlinge' einzustufen sind.

Dazu müssen erst mal Mittel gefunden werden, ansonsten könnten wir das Grundgesetz, in dem auch andere humanitäre Grundsätze verankert sind, die uns sehr wohl zugute kommen, über Bord werfen, uns bewaffnen und es auf der Straße austragen. Danach wären endgültig die Dummen an der Macht.

Die Sache mit dem Prozentsatz der kriminellen 'Ausländer' stimmt nicht. Ist schlicht und einfach falsch.

Seltsam, daß Du auf die Sache mit den 'Ausländern' in den Rotlicht- und Bahnhofsvierteln zu sprechen kommst. In den noblen Vierteln hätten wir sie ja nicht so gern, was?

Ich kann Leute verstehen, die lieber innerhalb ihrer ethnischen Gruppe als unter lauter dummen Deutschen leben. Kann es etwa sein, daß Du noch nie auf vernünftige Art und Weise mit Bürgern fremder Nationälitäten (oh, ich vergaß, daß Franzosen, Engländer, Amerikaner etc. ja 'gute' Ausländer sind!) in Kontakt getreten bist?

Ich würde mir wünschen, daß Du Deinen Standpunkt nochmal in aller Ruhe überdenkst. Genügend Material dürfte ich Dir gegeben haben. Versteh's nicht falsch, aber es liegt an Dir, was Du daraus machst, aber mit einer so engstirnigen Sichtweise bringst Du Dich selbst um viele Dinge, deren Wert Du u.U. noch gar nicht erkennst.

Nächstes Thema. Jetzt könnte ich einen bösen Witz vom Stapel lassen, aber ich denke, ich war zu Dir schon intensiv genug. Es gibt vielleicht mehr Arten von Humor als Du denkst. Guary habe ich z.B. abgesägt, weil ich es witzig fand, weil so oder so jeder wußte, was kommt, und die zwei Zeilen den Speck nicht fett gemacht hätten. Alles klar? Kennst Du den? 'Herr Ober, da liegt ein Hörgerät in meiner Suppe.' 'Wie bitte?' Ist Boris' Witz, hier der Credit.)

"Umsteigen, aufsteigen, wegknicken"

Bis vor Kurzem war ich stolzer Besitzer eines Amiga 500, bin aber dann doch auf PC umgestiegen (386SX/ 25MHz/ 80 MB HD). Erst mal kann man mit dem PC besser arbeiten, und zweitens gefällt mir das Angebot an Adventures, Rollenspielen, und Simulationen besser als beim Amiga. Doch vor Kurzem lese ich mit Entsetzen in irgendeiner Software-Zeitschrift (Ok, ich gebe zu, daß ich auch die anderen hin und wieder mal lese), daß wohl in geraumer Zeit die 'Mindestanforderungen' der Software ein 486/mind. 33MHz sein werden. Mein PC ist jetzt ca. 8 Wochen jung, und Du kannst Dir sicher vorstellen, wie mir diese Nachricht (...) auf den Magen schlug. Deshalb meine erste Frage an Dich:

1.) Heißt das etwa, daß ich meinen PC bald wieder verkaufen muß, wenn ich weiterhin gute Software (Adventure, Rollenspiel, Simulation) haben will? Oder ist an der Aussage der 'Brunftzeit' nicht viel Wahres dran?

Das war die wichtigste Frage, und nun zu den anderen:

2.) Könnt Ihr mir eine nicht allzu teure Soundkarte empfehlen, die auch von fast jeder Software unterstützt wird? Ich habe mal von einer gehört, bei der man 'Mad TV' und 'Monkey Island 2' noch dazu bekommt (Preis zwischen 200 DM und 250 DM). Was haltet Ihr von dieser Soundkarte? (...)

Jetzt möchte ich noch zu dem Thema 'Brunftzeit' etwas sagen. Es ist völlig klar, daß die Softwarefirmen immer bessere Soft-

ware herausbringen wollen, aber dabei müssen sie auch an uns denken. Schließlich ist es doch nicht so, daß jeder, der einen PC besitzt, vor Geld stinkt. Wenn die Anforderungen an den Rechner immer höher geschraubt werden, dann kann sich diese Rechner bald niemand mehr leisten (486er ist teuer genug). Was bringt es den Softwarefirmen also, wenn die Spiele immer besser werden, aber kaum noch gekauft werden? Sollte es wirklich so weit kommen, steige ich wieder auf meine gute, alte 'Freundin' um, und verbringe mit ihr meinen Lebensabend. Und ich werde bestimmt nicht der Einzige sein. Wie stehst Du zu diesem Thema, Uli? (...)

Manfred Braun

(Anm. d. Red.: Auch zu Dir eine kleine Sache vorweg (keine Angst!): Es wäre günstiger gewesen, wenn Du Dir einen 386 ***DX*** *statt eines SX gekauft hättest. Wenn Du da noch was drehen kannst, würde ich es Dir nahelegen.*
1.) Mit dieser 'Mindestaussage' haben die Herren Kollegen mal wieder ihre gesammelte Kompetenz unter Beweis gestellt.
(Anm. d. Red.: Insgesamt gesehen ein passable Leistung.)

FEED BACK SPLITTER

... P.S.: Uli, was hast Du bloß für einen Geschmack. P.P.S.: Wie heißt der Nachfolger von Fire and Ice? Eier und Scheiß?

Wolfgang Mitis

(Anm. d. Red.: ?)

Lösung: Achtung, hier muß einer wegen speicherfressenden Spielen seine Festplatte freischaufeln!

Thomas Schmitz

(Anm. d. Red.: Hm, so mittel.)

Preisfrage: Vorsicht, Baustelle!

Dennis Brecht

(Anm. d. Red.: Und das nächste Mal, wenn Du zum Langweiler des Monats gewählt werden möchtest, frankierst Du gefälligst die Postkarte!)

Stop! Anbaggern verboten!

Andrea Dreisbach

(Anm. d. Red.: Oh, Feministin?)

Das Verkehrsschild bedeutet: Keine Chance für Raubkopien! *(???)* Verkehr von Schreib- und Leseköpfen! *(?)* Achtung! Überflüssiger Speicher! *(??)* Hier wird formatiert. *(Gut!)* Virenkit am Werk. *(Jetzt gehen Dir wohl die Ideen aus...)* Speicherüberlauf wird abgesaugt. *(Ah, ein letztes Aufflackern!)*

Michael Hildebrandt

Also, welches Verkehrsschild jetzt? Links oder rechts? Also, das rechte heißt: Vorsicht, das macht der Alk aus Euch! (...) Falls Du den Schwachsinn abdruckst, möchte ich mich grüßen.

Thomas Aichinger

(Anm. d. Red.: Soso, und das linke heißt: Hier werden vorlaute Österreicher lebendig begraben! Oder: Meine Güte, sind die Maulwurfshügel groß dieses Jahr. Oder: Achtung! Atari-User! (kicher, grins) Oder: Achtung! Klärwerk!)

Im Heft Nr.4 stand im April 1991 in der ASM auf der Seite 32, daß eine 'Multimembranlinse' den s/w-Bildschirm vom Game Boy in Farbe umwandelt. (...)

Erhan Ilter

(Anm. d. Red.: ...und wieder ist einer auf meinen genialen Aprilscherz reingefallen. Har!)

Das Schild bedeutet natürlich: Achtung, Geldscheffler!

Andreas Pfautsch

(Anm. d. Red.: Pfautsch?)

... Das Schild bedeutet: Achtung! Dreharbeiten zu 'Friedhof der Muscheltiere'. Wegen der Schaufel. Stimmt's?

Maecky Messer

(Anm. d. Red.: Früher, beim Arbeitsdienst... schipp, schipp, hurra! So ist das, wenn man einen Opa hat.)

Nachdem sich das Feedback zur dunklen Seite der Macht gewandelt hat und es nur noch aus Uli, Fernsehtips, kostenloser psychiatrischer Hilfe, irgendwelchen Aktionen und sonstigen hirnlosen Abwässern besteht, werde ich etwas dazu beitragen. (...) Ihr solltet Gummipuppen von allen ASM-Redakteuren im Bazar den Leuten zum Verkauf anbieten. Das wird der Renner!

Hans Meiser

(Anm. d. Red.: Oh, danke! Sehr sinnvoll!)

In Ausgabe 7/1992 habt Ihr über ein Gameboy-CD-ROM berichtet. Was kann man von diesem Ding erwarten? (...) Was ist eine Memopazität? Wieviel sind denn 25.000 Yen in DM? (...)

Man in the Moon

(Anm. d. Red.: Hier mein Spendenkonto: BLZ 52250030, Kto.-Nr. 741595. Ihr wißt, ich freue mich auch über kleine Beträge!)

... Aber manchmal denke ich mir, daß Uli die Leserbriefe selber schreibt! Stimmt's?

Wayne

(Anm. d. Red.: Wieso? Weil sie so doof sind?)

..., aber ich finde, es könnte 'Achtung! Ende der hundefreien Fußgängerzone!' heißen (was weiß ich, worin der Mann da rumstochert). Und wenn Ihr das wirklich abdruckt, möchte ich dieses unheimlich tolle Mädchen aus Büdingen grüßen, das mir seit drei Jahren eifrig schreibt und Nadine Marek heißt.

Martin

(Anm. d. Red.: Versprochen ist versprochen. Da wird einem ja richtig warm ums Herz. Ein schönes Ende, findet Ihr nicht auch? Jetzt sehen wir in dieser klaren Nacht alle hoch in die Sterne und denken verträumt 'Hmmmm' (Jetzt müßte eigentlich der Abspann kommen). Also, bleibt sauber, laßt Euch nichts vormachen und denkt dran: Der alte Satan Claus ist immer unterwegs! Und noch was: Nur wo Uli drauf steht ist auch Uli drin. Na gut, einen hab' ich noch.)

Hände hoch, und her mit den Lupinen! (...) Arthritris (Gelenkentzündung, droht Dauerzockern), Atlantris (sagenumwobenes Zockerparadies), Monty Python's Flying Tetris (aus einem Zeppelin am oberen Bildrand fallen Staatsmänner, aus dem obersten Stock eines Hochhauses fallen Manager, von den Zinnen einer Burg fallen Kühe, 16tons-Gewichte, etc.)

Stefan Duppenbecker

(Anm. d. Red.: A cat.)

Also, ich würd' sagen, das Schild bedeutet: Achtung! Hier steht ein dreieckiges Schild mit rotem Rand und einem Kerl drauf, der einen Ameisenhaufen mit einem Stock traktiert. Es könnte aber auch bedeuten: Die ASM baut sich hier einen Atombunker, weil Uli 'Nuclear Wars' in die Hände -ääh: will sagen auf die Festplatte bekommen hat.

Der Ritter (...)

(Anm. d. Red.: Nuclear Wars, das war klasse! Und jetzt noch etwas Internes: Piffy? So, einen noch, aber dann ist Schluß!)

Die Sache mit dem Schild: Jetzt weiß ich, was Ihr mit den meisten Leserbriefen macht. Jedenfalls glaube ich es.

Dirk Feldmeier

(Anm. d. Red.: Endlich ist Aktenzeichen XY gelöst. Und weg!)

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026
O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633
W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
W-2300 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046
W-2400 Lübeck
Wakenitz Str.7
Tel.: 0451/794345
W-2820 Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404
W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
W-3180 Wolfsburg
Eichelkamp 5
Tel.: 05361/41818
W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/5615821
W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
W-4220 Dinslaken
Friedrich-Ebert-Str.93
Tel.: auf Anfrage
W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973
W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Tel.: 02361/491239
W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
O-4500 Dessau
Kavalierstr.9
Tel.:0340/213109
W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str.420
Tel.: 0231/759786
W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018

SOFT & SOUND ist jetzt offizieller AdLib-Distributor. Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND machts möglich ! Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen. Und dann neu und originalverpackt kaufen. Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Für alle, die sofort kaufen wollen:

***Einfache und günstige Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich!**

Bequemer gehts nicht!

AdLib GOLD 1000 High-End Soundkarte	399,--
Soundblaster PRO	299,--
ATI Stereo FX, Testsieger	279,--
Soundblaster PRO + CD-Rom Laufwerk	799,--/*32,-- mtl.
Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000	
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 1MB	499,--/ *29,-- mtl.
Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB	699,--/ *31,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 1MB	799,--/ *32,-- mtl.
Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB	999,--/ *34,-- mtl.
Speichererweiterung auf 2,5MB	222,--
Speichererweiterung auf 2,5MB mit Uhr	248,--
105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern	899,--/ *33,-- mtl.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun endlich da:

Der Software-Discount

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft! Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen:

Wir bieten Sonderposten bis

DM 49,90

und keinen Pfennig mehr. Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot !

W-4690 Herne
Hauptstr.178
Tel.: 02325/53643
W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1
Von-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499
W-5300 Bonn
Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076
W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
W-5760 Arnsberg-Neheim
Lange Wende 30
Tel.: 02932/1094

W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774
W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz 2/ Eingang gegenüber Wellenbad
Tel.: 02351/28847
W-6000 Frankfurt-Bockenheim
Am Weingarten 11
Tel.: auf Anfrage
W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
W-6330 Wetzlar
Altenbergstr.30
Tel.: 06441/54520
W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
W-6600 Saarbrücken
Stengelstr.8
Tel.: 0681/582771

W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159
W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16/ Eingang La Baule Platz
Tel.: 06841/15142
W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
W-6680 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797
W-6690 St. Wendel
Bahnhofstr.12
Tel.: auf Anfrage
W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
W-6780 Pirmasens
Alleestr. 3
Tel.: 06331/75150
W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203

W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360
W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112
W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
W-8000 München 5
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285
W-8134 Pöcking
Schloßberg 2/ Im Bahnhof Possenhofen
Tel.: 08157/4088
W-8500 Nürnberg 30
Findelwiesenstr. 37
Tel.: 0911/467744
W-8630 Coburg
Kasernenstr. 26
Tel.: 09561/63831

W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290
W-8900 Augsburg
Heini-Dittmar-Str. 17
Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
O-9072 Chemnitz
Uhlandstr.20,Tel. auf Anfrage

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft eröffnen wollen, rufen Sie uns an! Telefon: 0211 / 63 30 06

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23

Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen

Auch mit einem 386er wird man die nächsten zwei, drei Jahre gut überstehen, keine Bange. Wie wär's mit einer RAM-Erweiterung? So vier bis acht MBs helfen oft, wo Prozessor und Platte sonst arg gefordert würden. Es ist immer schön, etwas mehr Power im Gehäuse zu haben, als man im Normalfall benötigt. Es kommt darauf an, ob es Dir persönlich reicht, wenn ein Game nicht immer zu 100% die Framerate hält, sondern auch mal in die Knie geht, wenn's gar zu lustig wird.
2.) Der AdLib-Standard wird von eigentlich jedem Programm unterstützt. Soundblaster und Soundman (schätzungsweise meintest Du die) bieten zusätzlich einen Digi-Kanal, den zu haben auch eine feine Sache ist.
Klar, die Software wird immer besser, und die Anforderungen werden ganz sicherlich steigen, aber das Gros der Hersteller wird einen Teufel tun, die riesengroße Basis von installierten 386ern zu ignorieren. Es wird also auch weiterhin Spiele geben. Ich persönlich werde mir, wenn ich mir dann einen privaten PC zulege, auf die Power achten. Die muß für mich einfach stimmen. Zum Glück habe ich ein regelmäßiges Einkommen und kann es mir leisten, auch wenn ich einige Zeit dafür hungern muß, oder mein Auto stillegen oder sowas. Vielleicht sage ich mir aber auch, daß ich eigentlich gar keinen PC brauche, oder daß ich gar keine Zeit habe, mich mit dem Gerät zu befassen. Oh, das wolltest Du gar nicht wissen?)

"Doppelexistenz"

(...) Wieso gibt es für das Spiel 'Formula One Grand Prix' (PC) ein Preview und keinen Test, obwohl das Spiel doch schon auf dem Amiga und Atari ST existiert? (...)

Michael Bartonek

(Anm. d. Red.: Gut beobachtet. Wenn Du den Bericht auch noch gelesen hättest, dann wüßtest Du das. F1GP auf dem PC ist in manchen Belangen überarbeitet worden und weist Unterschiede zu den anderen Fassungen auf. Aus diesem Grunde kam die erneute Preview.)

"Erotic & Porno"

Ich bin 17 Jahre und sammle die ASM schon über zwei Jahre. Der einzige Testbericht über ein Erotic- oder Pornospiel war ein billiges Müllspiel namens Strip-Poker. Zu allem Überfluß war das noch zensiert. Wie kommt das? Werden solche Spiele denn nicht mehr hergestellt oder was ist los???
Die meisten Leser sind doch eh zwischen 14 und 22, und in jeder normalen Zeitung sieht man doch barbusige Frauen, oder lest Ihr nur Micky Maus und die Schlümpfe? (...)
Meine Freunde (17-20 Jahre) und ich wären erfreut, wenn Sie diese Rubrik 'Erotic' in Ihr Magazin einfließen lassen würden.
Es wäre auch schön, wenn Sie diesen Brief im Feedback nicht durch den Schmutz ziehen, sondern sich darüber Gedanken machen würden!

Andreas Günter

(Anm. d. Red.: Mögen der liebe Gott, die Spanische Inquisition und der gute Geschmack uns vor Übergriffen dieser Art für immer bewahren! Wenn das Thema mal ansteht (siehe Orlowski), wird es behandelt, ansonsten müßten wir uns ständig mit irgendwelchen miserablen Schmuddeldemos von Digikids mit hohem Arroganzniveau und niedriger Gesinnung rumekeln.
Man sieht doch überall nackte Körperteile in sämtlichen Formen und Farben. Genügt das nicht? Habt Ihr keinen Fernseher? Also wirklich. Das wäre mehr als übertrieben. Sorry, Jungs, wenn Ihr Euch jetzt durch den Schmutz gezogen fühlt, aber wir haben drüber nachgedacht und es eindeutig abgelehnt.)


Teresa Orlowski

Teresa Orlowski, seit Jahren Inbegriff für Kenner erotischer Filme. Zunächst Darstellerin, jetzt Besitzerin einer der teuersten Filmproduktionsstätten in der Bundesrepublik. Mit einem Strip-Poker-Programm und vor allem einem Adventure will sie demnächst auch Computergeschichte schreiben.

1. **Welchen Hobbies gehen Sie nach?** Kochen, meiner Arbeit
Von welchen distanzieren Sie sich? Fußball

2. **Welche Computerspiele gefallen Ihnen am besten?** Mein eigenes, das derzeit entsteht
Was sind Ihre persönlichen Flops? Ballerspiele

3. **Welches Buch hat Ihnen in letzter Zeit am besten gefallen?** Die Autobiographie von Elizabeth Taylor
Und am wenigsten? Ich komme leider viel zu wenig zum lesen, daher kann ich dazu keine Angaben machen.

4. **Welche Art Musik sagt Ihnen am meisten zu?** Phil Collins, Chris Rea
Und welche mögen Sie überhaupt nicht? Marsch- und Folkloremusik

5. **Welchen Film könnten Sie immer wieder sehen?** Die Zeitmaschine, Am Anfang war das Feuer, Gauner gegen Gauner
Von welchem raten Sie ab? Die 120 Tage von Sodom

6. **Welches ist für Sie die bedeutendste Leistung der Menschheit?** Die Entdeckung der Elektrizität und des Lichtes
Was ist die größte Schandtat der Menschen? Kriege im Namen der Kirche

7. **Was - ganz allgemein - mögen Sie?** Sex und Essen
Was mögen Sie nicht? Politiker, Religionen und Vereine

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L P A
20.000 Meilen unter dem Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
Abandoned Places	**L P -**
Ace 2	- - A
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure Of Link (Zelda 2)	- P -
Airborne Ranger	- - A
Alternate Reality The City	- P A
Alternate Reality The Dungeon	L - -
Bad Blood	L P A
Balance Of Power 1990 Edition	- - A
Bane Of The Cosmic Forge	L P A
Bard's Tale 1 The	L P -
Bard's Tale 2 The	L P -
Bard's Tale 3 The	L P A
Batallion Commander	- - A
Battle Of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battles Of Napoleon	- - A
Battletech	(L P) A
Bismarck	- - A
Black Cauldron The	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers 1	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions Of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Code Name: Ice Man	(L P) A
Colonel's Bequest The	L P A
Conquests Of Camelot The	(L P) A
Conquests of The Long Bow	**L P -**
Curse Of The Azure Bonds	L P -
Dam Busters The	- - A
Dark Half	**(L P) -**
Day Of The Viper	L P -
Death Knights Of Krynn	**L P A**
Deathlord	- P A
Decisive Battl. North Am. Civil War	- - A
Def Con 5	- - A
Defender Of The Crown	- - A
Deja Vu (Amiga/ST)	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	- - A
Digi Paint 3	- - A
Digi View Gold Version 4.0	- - A
DOS - 2 - DOS	- - A
Drachen Von Laas	L P -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Dunkle Dimension Die	(L P) -
ECO Quest	**L P -**
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L - A
Elvira 1 - Mistr. of Dark (nicht C 64)	L P -
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	**L P -**
Emperor Of The Mines	L - -
Europe Ablaze	- - A
Eye Of The Beholder 1	L P A
Eye Of The Beholder 2	**L P -**
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure The	(L P) -
Fascination	(L P) -
Final Fantasy Legend	- - A
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Flugsimulator 3	- - A
Flugsimulator 4	- - A
Fountain Of Dreams	- - A
Future Wars	(L P) -
Galdregon's Domain	L - A
Gateway To The Savage Frontier	L P -
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gold Rush	L P A
Guild Of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Heart Of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	**(L P) -**
Imperium Galactum	- - A
Indiana Jones 3 (Last Crusade)	L P -
Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis)	**L P -**
Insector X	- - A
It Came From The Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jones In The Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Kathedrale Die	L P -
Keef The Thief	- - A
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P A
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	**L P -**
Kingdoms Of England	- - A
Knights Of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Mortville Der	L - -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy Of The Ancients	L P -
Legend Of Blacksilver	- - A
Legend Of Faerghail	L P -
Legend Of Kyrandia	**(L P) -**
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P A
Les Manley - Lost in L.A.	L P -
Loom	L - -
Lords Of Doom	L P -
Lost Files of Sherlock Holmes	**(L P) -**
Lure Of The Temptress	**(L P) -**
Manhunter New York	L - A
Manhunter San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga	L P A
Megatraveller 1	L P -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	L P A
Millennium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	**L P -**
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story The	- - A
Ooze	L P -
Operation Marketgarden	- - A
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personal Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1 (Mastersystem)	L - A
Phantasy Star 2 (Megadrive)	- - A
PHM Pegasus	- - A
Pirates!	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	**L P -**
Pool Of Radiance	L P A
Pool Of Radiance Advent. Journal	- - A
Pools Of Darkness	**L P A**
Populous	L - A
Ports Of Call	(L P) -
Powermonger	- - A
President Is Missing The	- - A
Prince Of Persia	L P -
Project Firestart	L - A
Project Stealth Fighter (C 64)	- - A
Prophecy of the Shadow	**L P -**
Quest For Glory 2	(L P) A
Quest For Glory 3	**L - -**
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach For The Stars	- - A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- - A
Rex Nebular	**L P -**
Rings Of Medusa	(L P) -
Rise Of The Dragon	(L P) A
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Savage Empire The	- - A
Schwarze Auge Das	**L P -**
Secret Of The Silver Blades	- - A
Sentinel The (Firebird)	- - A
Sentinel World 1 Paragraphs	- - A
Sentinel Worlds 1	L - A
Sex Vixens From Space	L - -
Shadow Of The Beast	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Soko Ban (Megadrive)	- - A
Sorcerian	- - A
Sound Blaster (alle Versionen)	- - A
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Rogue	- - A
Spellcasting 101	L - -
Spirit Of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek 25th Anniversary	L P -
Star Trek 5	- - A
Starglider 1	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sub Battle Simulator	- - A
Sword Of Aragon	(L P) A
Sword Of Vermillion	- - A
Tangled Tales	- - A
Thunder Board Soundkarte	- - A
Times Of Lore	- - A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 7 incl. Forge of Virtue	**L P -**
Ultima 6	L P A
Uninvited	L - -
Ultima Underworld	**L P -**
Up Periscope	- - A
War In The South Pacific	- - A
War Of The Lance	- - A
Warship	- - A
Wasteland	L P A
Wasteland Paragraphs	- - A
Wing Commander incl. Secret Miss.	- - A
World Cup Soccer (Megadrive)	- - A
Zack Mc.Kracken	L P A
Zork 1	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1 INDIANA JONES 4
PC dV 89,95
AMIGA dV 89,95

2 Monkey Island 2
PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

3 King's Quest 6
PC dV 99,95

die weiteren Plätze		AMIGA	IBM-PC
4.	Wing Commander 2 dV	-------	94.95
5.	Wing Commander deluxe Edition dA	-------	104.95
6.	Ultima 7 dV	-------	99.95
7.	Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)	89.95	59.95
8.	Patrizier Der dV	79.95	89.95
9.	Schwarze Auge Das - Die Schicksalsklinge dV	84.95	89.95
10.	Civilization dV	84.95	99.95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **Videospielen**. Fordern Sie es noch heute an - natürlich kostenlos - oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?



HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

SONDERANGEBOTE

stark reduzierte Titel - z.T. in englisch (E)

Titel	Amiga	PC
Bard's Tale 3 The dA	39.95	39.95
Budokan dA	34.95	—
California Games dA	24.95	24.95
Chess Player 2150 E	19.95	—
Emerald Mine 3 Prof. dA	29.95	—
F 19 Stealth Fighter dA	84.95	49.95
Flight Path 737 dA	9.95	—
Garrison dA	19.95	—
Hollywood Poker Pro dA	19.95	—
Imperium dA	34.95	34.95
Leaderboard Golf E	29.95	—
Links Kurs Barton Creek E	—	44.95
Links Kurs Bay Hill Club E	—	44.95
Links Kurs Bountiful E	44.95	44.95
Links Kurs Firestone E	44.95	44.95
Links Kurs Hyatt Dorado E	—	44.95
Links Kurs Pinehurst E	—	44.95
Links Kurs Troon North E	—	44.95
North & South dA	29.95	—
Oil Imperium dV	19.95	19.95
Olympiad Collection E	29.95	29.95
Populous dA	34.95	34.95
Powermonger dA	39.95	84.95
S.W.O.T.L. DO 335 E	—	44.95
S.W.O.T.L. E	—	94.95
S.W.O.T.L. HE 162 E	—	44.95
S.W.O.T.L. P 38 E	—	39.95
S.W.O.T.L. P 80 E	—	39.95
Starflight 1 dA	34.95	34.95
Ultima 6 Classic dA	49.95	59.95
Ultima Trilogie 2 (4,5,6) dA	—	89.95

ZUBEHÖR

Artikel	Preis
Roland Soundk. LAPC 1 od. SCC 1	PC 799,95
Sound Blaster V 2.0	PC 199,95
Sound Blaster PRO Basic	PC 329,95
Sound Blaster PRO Standard	PC 379,95
Sound Blaster CMS-Chips f. V 2.0	PC 69,95
Sound Blaster CD-ROM Laufwerk	PC 579,95
Video Blaster Genlock-Karte	PC 639,95
Aktiv-Boxen	Paar 59,95
Speichererweiterg. f. A 500 + Uhr	AM 59,95
Verlängerg. Monitor/Maus/Joystick	9,95

MAN SPRICHT DEUTSH!

In den rechten fünf Spalten finden Sie unser Angebot mit deutscher Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

Titel	Amiga	PC
10 Great Games dA	89.95	99.95
1869 dV	79.95	89.95
Abandoned Places dA	79.95	—
Aces Of The Pacific dA	—	89.95
Adventurers The dA	69.95	84.95
Air Combat Aces dA	79.95	89.95
Air Land Sea dA	84.95	89.95
Air Warrior (PC S-VGA) dA	84.95	89.95
Airbus A 320 dA	99.95	99.95
Alone in the Dark dA	—	94.95
Amberstar dA	84.95	89.95
ATAC dA	—	89.95
B 17 Flying Fortress dA	—	99.95
B.A.T. 2 dV	89.95	89.95
Bard's Tale Construct. Kit dA	—	79.95
Bard's Tale Trilogie dA	—	89.95
Battle Isle dA	79.95	89.95
Battle Isle Data Disk 1 dA	49.95	49.95
Birds Of Prey dA	84.95	94.95
Black Crypt dA	69.95	—
Bundesliga Manager Prof. dV	79.95	79.95
Cadaver dV	74.95	89.95
Cadaver Levels dA	44.95	—
Campaign dV	74.95	84.95
Castle Of Dr. Brain dV	84.95	94.95
Castles dV	69.95	84.95
Chess Master 3000 dA	—	84.95
Classic Adventure dA	.	89.95
Comanche dA	—	99.95
Combat Classics dA	69.95	74.95
Conquestador dV	79.95	79.95
Conquestador Szen. Disk dV	44.95	44.95
Conquests Of Longbow dV	—	94.95
Curse of Enchantia dV	89.95	89.95
Dagger Of Amon Ra dV	—	89.95
Dark Queen Of Krynn dV	—	89.95
Darklands dV	—	119.95
Darkseed dA	—	94.95
Death Knights Of Krynn dV	79.95	84.95
Dominium dA	79.95	—
Dream Team The dA	59.95	69.95
Dune dV	79.95	89.95
Dungeon Master dA	—	84.95
Elite dA	69.95	69.95
Elite Plus dA	—	94.95
Elvira 1 dV	79.95	89.95
Elvira 2 dV	84.95	84.95
Epic dA	79.95	84.95
Epyx Sporting Gold dA	69.95	—
Erben des Throns dV	79.95	84.95
Eternam dV	—	89.95
Eye Of The Beholder 1 dV	79.95	79.95
F 117 A Nighthawk dA	—	99.95
F 15 3 Strike Force dA	—	99.95
F 19 vs M 29 Compil. dA	89.95	94.95
Falcon 3.0 (MS-DOS 5) dA	—	99.95
Falcon 3.0 Mission Disk dA	—	69.95
Fantastic Worlds dA	84.95	89.95
Fate Gates Of Dawn dV	79.95	—
Flugsimulator 4 dV	—	149.95
Gateway To Sav. Frontier dV	79.95	89.95
Global Conquest dA	—	99.95
Global Effect dA	84.95	89.95
Gobliiins dV	69.95	69.95
Gobliins 2 dV	79.95	89.95
Grandmaster Chess dA	—	84.95
Gunship 2000 dA	89.95	99.95
Gunship 2000 Szenario dA	—	69.95
Gunship dA	69.95	89.95
Harpoon 1.21 Battles. 3 dA	44.95	44.95
Harpoon 1.21 Battles. 4 dA	44.95	44.95
Harpoon 1.21 dA	84.95	89.95
Harpoon 1.21 Editor dA	49.95	49.95
Harrier Jump Jet dA	—	99.95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Titel	Amiga	PC
Heart Of China dV	94.95	94.95
History Line 1914/18 dV	89.95	89.95
Hook dA	69.95	89.95
Humans dA	69.95	69.95
Inca dV	—	99.95
Indiana Jones 3 Adv. VGA dV	—	89.95
Indiana Jones 3 Adv. dV	67.95	67.95
John Madden Football dA	69.95	—
Kaiser dV	99.95	99.95

Unser komplettes Lieferprogramm finden Sie im kostenlosen Kundenmagazin. Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser spezielles Angebot in den entsprechenden Fachblättern.

Titel	Amiga	PC
Kathedrale Die dV	89.95	89.95
King's Quest 5 dV	94.95	109.95
Leather Godess. Phobos 2 dV	—	99.95
Legend Of Faerghail dV	74.95	74.95
Leisure Suit Larry 5 dV	89.95	94.95
Lemmings dA	69.95	84.95
Lemmings more Lemm. dA	69.95	79.95
Links Golf dA	84.95	94.95
Loom dV	79.95	79.95
Lost Files Sherl. Holmes dV	—	94.95
Lure Of The Temptress dV	79.95	89.95
M 1 Tank Platoon dA	79.95	94.95
Mad TV Datadisk dV	29.95	29.95
Mad TV dV	79.95	89.95
Manchester United Eur. dA	69.95	79.95
Maniac Mansion dV	69.95	69.95
Mantis dA	—	119.95
Mario is Missing dA	—	84.95
Megalomania dV	39.95	89.95
Microprose Golf dA	84.95	—
Microprose GP F. 1 dA	84.95	99.95
Might & Magic 3 dV	79.95	89.95
Might & Magic 4 dV	—	89.95

Titel	Amiga	PC
Monkey Island 1 dV	79.95	89.95
Nigel Mansell GP dA	69.95	74.95
No Second Price dA	69.95	—
Perfect General Data dA	49.95	49.95
Perfect General The dA	84.95	89.95
PGA Courses dA	44.95	44.95
PGA Golf Plus dA	79.95	84.95
Pinball Fantasies dA	69.95	—
Pirates ! dA	69.95	69.95
Planet's Edge dV	—	89.95
Police Quest 3 dV	89.95	94.95
Pools Of Darkness dV	89.95	89.95
Populous 2 Challenge Data dA	34.95	—
Populous 2 Plus Data dA	79.95	—
Populous World Editor dA	44.95	—
Power Pack 2 dA	—	74.95
Quest & Glory dA	79.95	89.95
Quest for Glory 3 dV	—	84.95
Railroad Tycoon dV	84.95	94.95
Rampart dA	69.95	79.95
Realms dA	79.95	29.95
Red Baron dV	84.95	89.95
Rex Nebular dA	—	89.95
Rise Of The Dragon dV	94.95	94.95
Sabre Team dA	—	89.95
Secret Of Silver Blades dA	79.95	79.95
Sensible Soccer 92/93 dA	64.95	—
Shadow of the Beast 3 dA	74.95	—
Shadow-World dA	—	94.95
Shadowlands dA	79.95	79.95
Shuttle dV	79.95	114.95
Silent Service 2 dA	84.95	84.95

Titel	Amiga	PC
Sim Ant dV	89.95	89.95
Sim City und Populous dA	79.95	79.95
Sim Earth dV	—	84.95
Sim Life dV	—	94.95
Soul Crystal dV	69.95	79.95
Space Quest 4 dV	89.95	94.95
Special Forces dA	84.95	99.95
Spirit Of Adventure dV	69.95	79.95
Sports Collection dA	74.95	79.95
Star Trek 25th Anniv. dV	—	84.95
Starbyte Collection No.1 dV	74.95	79.95
Starbyte Collection No.2 dV	79.95	89.95
Summer Challenge dA	—	74.95
Task Force 1942 dA	—	99.95
Treasures Of Sav. Frontier dV	—	89.95
Troddlers dA	69.95	—
Ugh! dA	69.95	—
Ultima 5 dA	79.95	—
Ultima 7 Forge of Virtue dA	—	49.95
Ultima Underworld dA	—	89.95
UMS 2 dA	79.95	89.95
Ween dV	79.95	94.95
Willy Beamish dV	89.95	94.95
Wing Comm. 1 Secr. Miss. 1 dA	—	44.95
Wing Comm. 1 Secr. Miss. 2 dA	—	44.95
Wing Comm. 2 Spec. Op. 1 dA	—	49.95
Wing Comm. 2 Spec. Op. 2 dA	—	49.95
Wing Comm. 2 Speech Disk dA	—	49.95
Wizardry 6 Bane C. Forge dV	79.95	79.95
WWF 2 dA	69.95	—
Zak Mc Kracken dV	69.95	—
Zool dA	59.95	—

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Software vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-
die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen .... ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen .... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**
CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
▫ Kundenmagazin (kostenlos)
bitte ankreuzen

Computertyp ....
AUFTRAGGEBER
Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · EUROCARD · MasterCard · Access · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

A 03/93

Bazar

CHRIS HÜLSBECKS APIDYA

SOUNDTRACK-CD!!



Neben dem komplett umgesetzten Soundtrack von Action-Knaller Apidya enthält die CD etliche neue Stücke nicht nur von Chris.



nur 24,95

Bitte Bestellkarte benutzen!

Ultima V

(C64) 49,95

Super Off Road

(Amiga, C64, ST)

nur 49,95

PC Flugi-Pack

Enthält Flight of the Intruder, Jump Jet & Strike Force. PC nur 3,5"

nur 99,-

PC-Sound-Pack 2

enthält: MACS Opera (Soundtool) & Circus Attractions

nur 149,-

Top-Angebot!

PC-Sound-Pack 1



enthält: Soundman-Hardware (100% Adlib-kompatibel + Covox-Digi-Kanal), Aktivboxen, Kopfhörer, Logical, Mad TV, MACS Opera (Soundtool)

nur 249,-

Super-Preis!

Monster Business

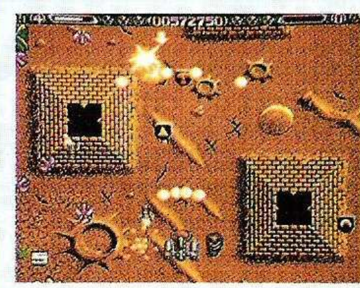


Das erste Release von Marc Rosochas 'Eclipse'-Label und gleichzeitig ein Jump&Run mit dem Fun-Effekt... Bei uns für Amiga und alle Atari ST-Modelle erhältlich.

nur 29,95

Der Action-Hammer!

Lethal Excess

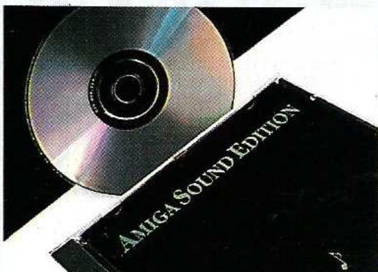


Der sagenhafte 'Wings of Death'-Nachfolger – mit feinster Technik, guter Grafik und irrem Sound ausgestattet. Auf Amiga mit siebenstimmiger Titelmusik!

nur 29,95

Sollte man haben!

Amiga-Sound-Edition-CD



Mit den Songs aus dem CD-Pur-Musikwettbewerb!

nur 21,-

Absolute Klassiker!

Virgin-Pack



Für Einsteiger unentbehrlich, für alte Hasen ein Super-Angebot!

PC: Realms (3,5") & Supremacy (5,25")

nur 49,95

Unser letztes Wort!

Her damit!

Diese Ware ist fast geschenkt!

Block Out (Amiga, Atari ST, PC 3,5"/5,25") 49,95
Masterblazer (PC 3,5"/5,25", Atari ST) 24,95
Turrican (ST) 19,95
M.U.D.S (PC 3,5"/5,25") 24,95
Buch-Pack (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book) 25,–

Super-Angebot

Maximum-Pack



Enthält SWIV, St. Dragon, Turrican 2 & Night Shift. Der Hammer!

nur 29,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

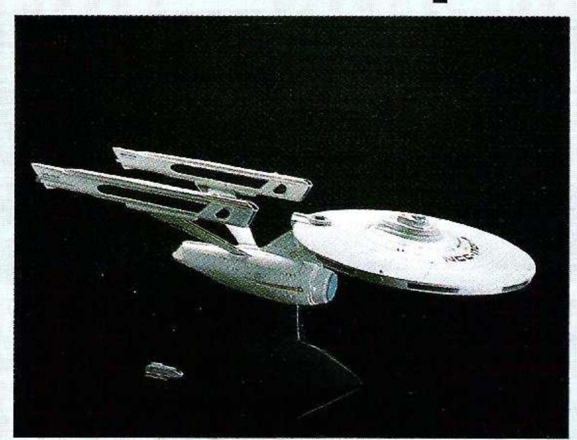
Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-902

Bazar

NCC-1701-A fürs Regal

U.S.S. Enterprise



26 Jahre Star Trek? Wir machen mit! Ein detailliertes Modell der Enterprise (NCC 1701-A, Untertassendurchmesser ca. 27cm (!!!)) incl. Aufkleber, Ständer, Shuttle, ohne Bemalung) als Bausatz.

nur **49,95**

Lieferzeit: 4-6 Wochen aufgrund erhöhter Nachfrage!

Super-Multinorm

Joyboard Maverick 1



Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc.

nur **39,95**

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)

JOCHEN HIPPEL

Give it a try CD

WINGS OF DEATH · THE WIZARD · BITTNER RAP · GLORY · EXCERPTS FROM DRAGONFLIGHT · THE TOWER

THALION

NUR 16,95 DM

Bitte Bestellkarte benutzen!

Produced by THALION Software G.m.b.H.

CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!

TURRICAN MEDLEY · SHADES · MASTERBLAZER · NIGHTMOVES · WARZONE · HEAVEN'S GATE · TALE OF GLORY · POWER OF MAGIC · THESE GAMES · TOWER OF BABEL · ADDICTED TO · R-TYPE

70:48 min

NUR 23,95 DM

BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN!

Shades © 1991 A.U.D.I.O.S Entertainment, produced by Factor 5

Gönn' es Dir!

Bitmap-Brothers-Shirt



Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!

nur **28,95**

Hip, cool & froody!

Factor-5-Shirt

Reine Baumwolle, 1a-Qualität, beidseitiger, mehrfarbiger Druck. Wer's noch nicht hat, sollte es schnellstens kaufen!

nur **26,95**

Starke Fan-Wear!

Turrican-Shirt



Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur **24,95**

Electronic Arts - das Shirt

EA-Shirt



Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

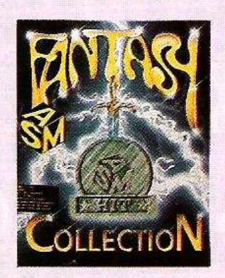
Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-902

Bazar

Hits am laufenden Meter

Fantasy-Hit-Collection

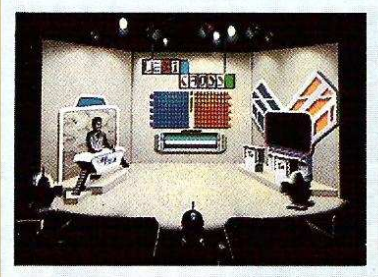


Enthält: Dragon's Breath, Storm Master & Crystals of Arborea. Für Amiga & PC 3,5"

nur **69,95**

Das Super-Quiz

Lexicross



Das Computer-Quiz der Zukunft! Wem Scrabble nicht mehr reicht, ist bei Lexicross genau richtig. PC (mind. 512K für EGA/CGA, mind. 640K für VGA), englische Fassung.

nur **29,95**

Ein echtes Kraftpaket

PC-Sport-Pack

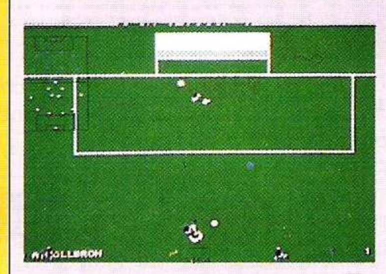


Enthält: TV Sports Basketball, TV Sports Football & TV Sports Boxing
Der Preis?
Unglaubliche (PC 5,25")

nur **99,–**

Fußball-Freude

Kick Off 2-Pack



Ran an die Knüppel, Anpfiff, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager sowie The Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders. Amiga

nur **59,95**

Hits zum Kompaktpreis

Wing Commander
& Chamber of the Sci-Mutant Priestess



Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack!
„Chamber of ..." wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult" zum Hit.
PC (5,25")

nur **89,-**

Max-Wert bei Mini-Preis

Amiga-Top-Hit-Pack



Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns: (Amiga)

nur **69,95**

Der Renner!

Lucasfilm-Koffer

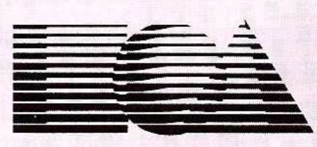


Enthält: Monkey Island I, Zak McKracken, Loom sowie das Top Secret Hint Book und einen Monkey Island 2-Aufkleber!
Amiga & PC 3,5"

nur **99,-**

Spiele mit Tiefgang

Electronic Arts-Pack



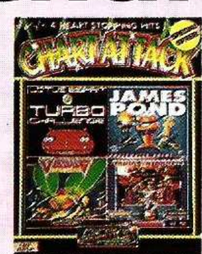
ELECTRONIC ARTS®

Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

nur **79,95**

Vier Games, ein Preis

Chart Attack



Enthält: Lotus Turbo Challenge, James Pond, Venus & Ghouls 'n' Ghosts

Amiga nur **49,95**

C64 nur **19,95**

Action total!

ST-Action-Pack



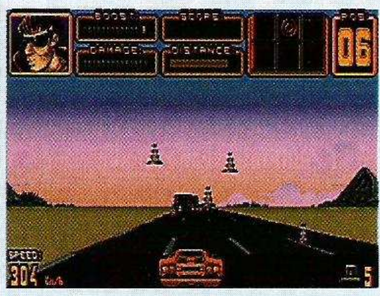
Enthält: Lethal Excess, Turrican & Monster Business. ST-User gehen nicht ohne aus dem Haus!

nur **69,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 929-902

CRAZY CARS III (PC)


▲ Da fliegen die Pylonen

Test in: ASM 8/92, Hardware: mind. 286er 12 MHz, EGA, unterst. VGA, SoundBlaster, AdLib, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Titus, Frankreich, Muster von: Hersteller.

Fahr-Action gibt es jetzt auch für den PC. Mit Crazy Cars III hat es Titus geschafft, den Rechnern der Mittelklasse ein ganz ordentliches Rennspiel zu präsentieren. Mit einem Italo-Flitzer dürft Ihr Euch auf die Jagd nach Preisgeld und Titel bei den illegalen Autorennen in den USA machen. Die gewonnene Kohle geht ins Car-Tuning: Schneller, besser, lauter heißt die Devise. Zudem können sich die Fahrer mit einem Wettsystem ein Zubrot verdienen.

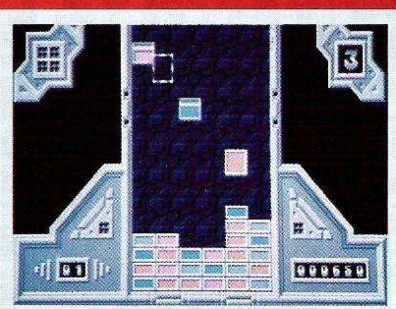
Wer die Rennen einer Division geschafft hat, kann sich ein Ticket für das Aufstiegsrennen besorgen. Vier Ligen inklusive abspeicherbare Erfolge sorgen für ausreichende Motivation. Bei Grafik und Sound ist die PC-Version dem Amiga ein wenig überlegen, und durch die Festplatteninstallation bleiben einem die endlosen Ami-Ladezeiten erspart. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

ZYCONIX (PC)


▲ Klax oder Tetris? Nein Zyconix

Test in: ASM 1/93 (Amiga), Hardware: AT mit mind. 640K, VGA (nur 16 Farben), unterst. Roland, Soundblaster, AdLib, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Accolade, USA, Muster von: Hersteller.

Über die Mischung aus Klax, Tetris und entfernt Breakout können sich nun auch Besitzer eines PCs erfreuen. Am Spielprinzip hat Accolade gegenüber der Amiga-Fassung natürlich nichts geändert. Lediglich in Sachen Sound gibt's neues zu vermelden, denn dieser wurde dem 'reiferen' PC-Publikum angepaßt. Leider kommt er nun lang nicht mehr so gut rüber. Steuern läßt sich das Programm sowohl mit Stick als auch mit Tastatur und Maus. Letztere ist die präziseste Methode. Leider versäumten es die Programmierer, Zyconix auf dem PC grafisch anspruchsvoller als die Amiga-Fassung zu gestalten. Da wundert's vor allem, daß nur VGA und kein EGA unterstützt wird, denn mehr als 16 Farben werden nicht dargestellt. Fazit: Auf'm PC ist's 'ne Ecke schlechter als auf dem Amiga. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	2
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

INDY 4 – THE ACTION GAME (Atari ST)


▲ Auch Sophia prügelt mit

Test in: ASM 2/93, Hardware: 520, 1040, Mega, STE, 1MB RAM, Farbmonitor, Festplatte wird unterstützt, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: U.S. Gold/Lucas Arts, Muster von: Die Cassette, 4950 Bönen.

Im Prinzip war eigentlich vorauszusehen, wie die Atari-Konvertierung ausfallen würde: Optisch in etwa mit der Amiga-Version identisch und akustisch den Fähigkeiten des Atari angemessen - also etwas dünn.

Am Gameplay hat sich nichts geändert; es ist alles beim soliden Action-Adventure geblieben. Alles in allem keine Sensation, sieht man mal davon ab, daß die Atari-Spieler wenigstens in dieser Form auch mal einen Hauch von Indy 4-Feeling spüren können. Wer auf Action-Adventures dieser betagteren Machart steht, der sollte auf alle Fälle mal einen Blick riskieren. Das gilt natürlich auch für alle Indiana-Jones-Fans. ■

man



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«





ELF (PC)


▲ Der Elf im wilden Märchenwald

Test in: ASM 12/91, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Ocean, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Nun muß der arme Elf auf dem PC um die Haut seiner Süßen bangen, denn auch dort versucht der fiese Necrilous seine finsteren Pläne zu verwirklichen. Die Rettungsaktion führt Cornelius durch acht Level voller rauflustiger Gegner und wunderlicher Landschaften, alles hübsch bunt und detailliert dargestellt. Dazu kommen noch Extrawaffen, die sich der Held durch das Sammeln diverser Kräutlein und Heilpflanzen verdienen muß, und eine gute Portion hirnzerbröselnder Rätsel. An sich die Zutaten für ein duftes Game! Leider wurde aber auch viel Murks mit eingebaut: Von scrolling keine Spur, und die Gegner tauchen an den unmöglichsten Stellen auf, wodurch das Spiel reichlich unfair wird. Trotzdem reicht das für ein gutes 'Zufriedenstellend'. In dem Game steckt immer noch genügend Witz und Tiefgang um Freunde einer gepflegten Hüpf-Oper eine Weile an den PC zu fesseln. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

BLONDI & DIE SCHLAFPILLE

COOLWORLD

System: **Amiga, C64**, geplant für: **PC, ST**, empf. VK-Preis: **ca. 50-80 DM**, Hersteller: **Ocean**, Muster von: **Die Cassette**, Bönen.

Wieder einmal hat es OCEAN geschafft, das schönste Nichts, das es je gegeben hat, zu bekommen. Gemeint ist nicht etwa der Zonk, sondern das Prädikat "Flop des Monats" für COOL WORLD, die neue Schlafpille unter den Computerspielen.

Das Game basiert auf dem gleichnamigen Zeichentrick-Film von Ralph Bakshi, der in diesem Jahr auch in unsere Kinos gelangt.

Hoffentlich ist der wenigstens unterhaltsamer als die Versoftung, bei der es darum geht, zunächst die Straßen der Cool World von feindlichen Doodles zu befreien, Münzen aufzusammeln und mit diesen sich die Eintritte zu vier Levels zu erkaufen. Dort sind weitere Doodles *(mit anderer Gestalt)* kräftig dabei, wichtige Gegenstände von der Realität in die Cool World zu schaffen. Das gleiche an drei weiteren Schauplätzen mit ebenfalls je vier Levels.



▲ *Das wäre noch zu ertragen, aber...*



▲ *... es kommt noch schlimmer!*

Um solch ein Level zu beenden, ballert man diese merkwürdigen Wesen um oder saugt sie mit irgendsonem Handy Pen auf und sammelt die Gegenstände oder Boni ein, die sie bei sich tragen. Das Ganze beginnt *(und das ist noch das Beste!)* mit einer blonden, tanzenden Schönheit, die sich zu einem tollen Introsound rhythmisch bewegt. Doch sobald das eigentliche Spiel beginnt, herrscht nur noch gähnende Langeweile. So simpel die Aufräumarbeit in den Straßen, so unverständlich die Levels.

Dort warnt ein "Danger-Meter" vor allzu großen Gefahren. Das Dumme ist nur, daß ich nicht wußte, WARUM plötzlich das Danger-Meter in die Höhe schoß und ich ein Leben verlor *(ich hatte nämlich alle Doodles vernichtet und auch alle vorhandenen Gegenstände erwischt)*. Beim nächsten Anlauf war auf einmal trotz einiger noch vorhandener Doodles das Level geschafft! Na toll. Hinzu kommt die wenig aufregende grafische Gestaltung, die äußerst dürftige Kollisionsabfrage und die höchst einfallslosen FX, die einen während des Spiels begleiten. Ach ja, ein Zeitlimit existiert auch, aber wohl nur provisorisch, denn DAS machte mir am wenigsten zu schaffen.

Schwieriger war es da schon, die Augen offen zu halten, die ich mir anschließend auf dem C64 fast verdorben hätte: Hier scheitert das Ocean-Produkt bereits an der Grafik - wer lange nicht mehr geheult hat, sollte sich diese Version zulegen. Übrigens wird doch gleich in den Levels geballert - oder geht es wohl nicht.

Der "Flop des Monats" gilt für beide Versionen, die PC-Version knöpfe ich mir erst nächstes Mal vor, ich will mir nicht meinen wohlverdienten Urlaub verderben. ■

Klaus Trafford

AMIGA

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik (Mädel/Game)	9/5
Sound (Intro/FX)	9/1
Spielablauf	1
Motivation	0
Gesamtnote	1

»SEHR MANGELHAFT«

C64

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	1
Sound/FX	4
Spielablauf	0
Motivation	0
Gesamtnote	0

»SEHR MANGELHAFT«



◄ *... Erinnerungen an 1988 werden wach...* ►



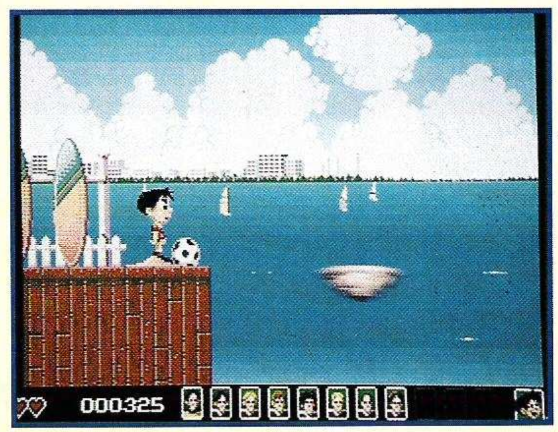
PRE-VIEW

SOCCER KID
- PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **-**, Hersteller: **Krisalis**, England.

ARABIAN NIGHTS
- PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **-**, Hersteller: **Krisalis**, England.



▲ *Soccer Kid, das erste Jump & Bolz*



▲ *Welche Tür ist die richtige?*

Vorschuß-lorbeeren

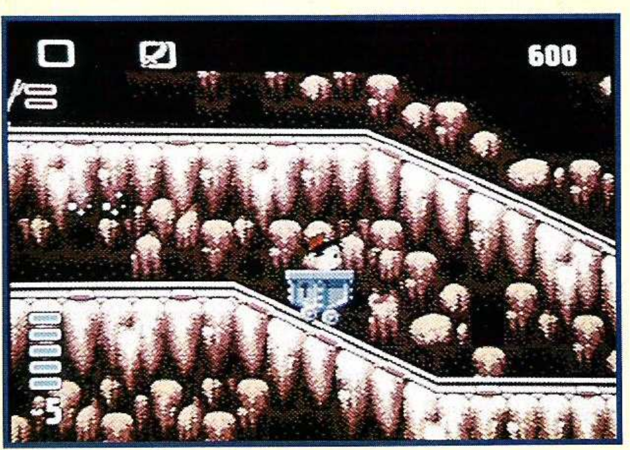
Viel Gutes aus dem Hause Krisalis: SOCCER KID und ARABIAN NIGHTS sind zwei niegelnagelneue Plattform-Spiele, die in den nächsten Wochen zu uns stoßen werden. Eines haben sie gemeinsam: Beide sind absolut hitverdächtig.

So wird Mann/Frau bei **Soccer Kid** in verschiedene Welten entführt werden, in denen ein Junge mit seinem Fußball herumkickt. Nicht ohne Grund, gilt es doch, jede Menge Boni und spielentscheidende Dinge aufzusammeln und sich in etlichen Stages mittels des Leders einen Durchgang zu bolzen.

Das alles wäre noch gar nicht mal sooo doll, wäre da nicht die Phantasie der Programmierer durchgegangen: So werdet Ihr Kid unter anderem auf dem Dach eines fahrenden Zuges erleben *(und WIE der fährt!!)*. Etwas derartiges gab es meines Wissens noch nicht - zumindest nicht in dieser schon in der Vorab-Version ruckelfreien Qualität. Wenn die übrigen Welten technisch und grafisch genauso einwandfrei werden und die Kollisionsabfrage mit den zahlreichen Gegnern klargeht, ist wohl der Hitstern fällig. Mehr dazu sehr bald. Ähnliches läßt sich



▲ *Arabian Nights zu Fuß, ...*



▲ *... oder Arabian Nights per Lore ...*

auch über **Arabian Nights** sagen, obwohl dieses Jump&Run doch etwas anders konzipiert ist. Hier kämpt sich der *(Knuddel-)*Held durch ober- und unterirdische Levels, in denen neben den üblichen Boni eine ganze Reihe sehr hübsch animierter Gegner lauern. Als Fortbewegungsmittel in den Bergwerken dient eine Lore - und die fährt mit einem ganz schönen Affenzahn, allerdings in dieser Version noch etwas ruckelhaft, was aber - so **Krisalis** - bei der fertigen Version nicht mehr der Fall sein soll.

Was die arabischen Nächte auszeichnet ist, nicht zuletzt der ungemein hohe Spielspaß und die tollen Ideen, die hier verwirklicht wurden. Mehr verrate ich nicht, denn sonst nehme ich viel von dem vorweg, was für mein späteres Testurteil wichtig sein wird.

Der Spielspaß dürfte - nicht nur bei Fans dieses Genres - wohl von selbst eintreten. Auch wenn ich mich sonst strikt weigere, Vorschußlorbeeren zu verteilen - bei Soccer Kid und Arabian Nights konnte ich nicht anders. Man möge es mir nachsehen. Und die Jungs von Krisalis bitte ich: Laßt mich nicht meine Meinung revidieren müssen! ■

Klaus Trafford

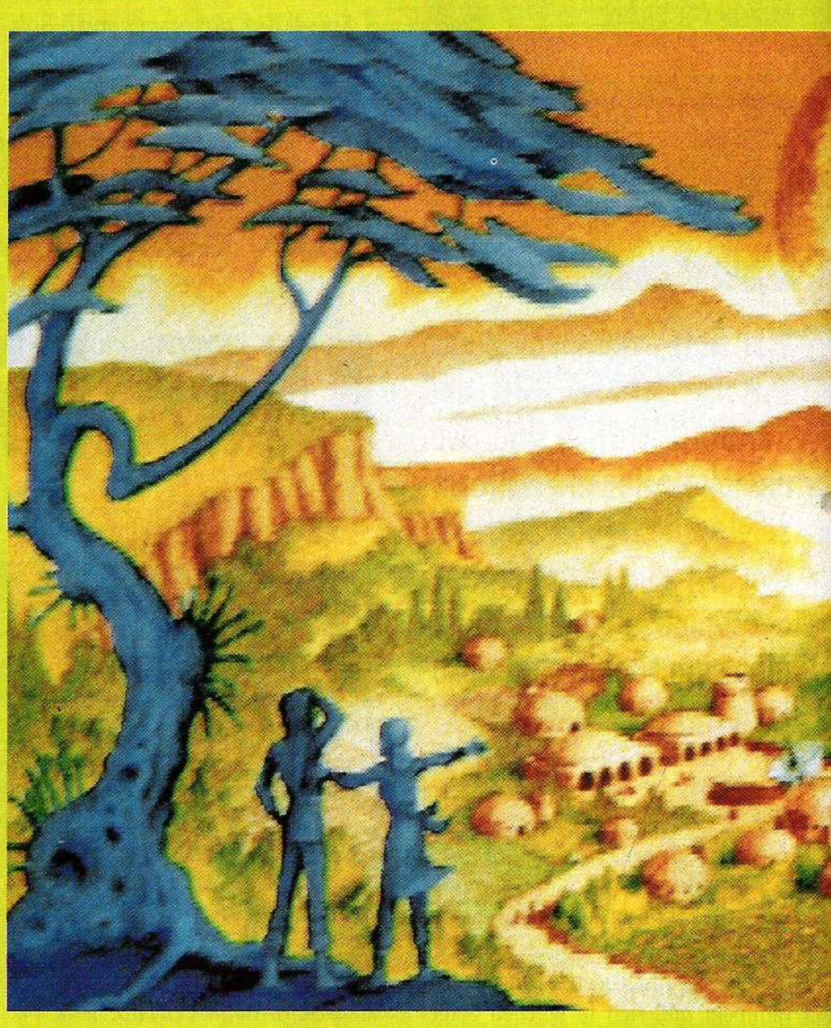
STAR CONTROL II

System: **PC** *(mind. 286/16, Festplatte, unterst. AdLib, Media Master, Covox Sound Master, Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Disney Sound Source, Gravis Ultra Sound)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Accolade**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Alles unter Kontrolle

Nahezu 20 Jahre lang haben die die Kolonisten auf Unzervald nichts mehr von der Erde gehört. Damals tobte der Krieg gegen die bösen Ur-Quan, in allen Spiralarmen der Galaxis. Dann jedoch brach die Funkverbindung ab, die Versorgungsschiffe von der Erde blieben aus, und das ließ das Schlimmste erwarten ...

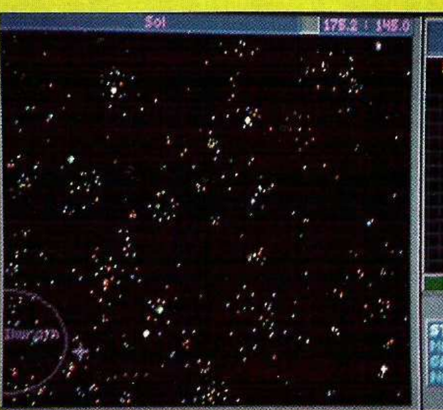
Während der folgenden Jahre gelang es den Kolonisten nicht nur alle für das tägliche Leben benötigten Dinge aus eigener Kraft herzustellen, sie erschlossen auch den Planeten zu großen Teilen. Dabei fanden sie unglaubliche Dinge: In tiefen Höhlen versteckt, lag eine uralte, jedoch hochtechnisierte Raumschiffwerft, die von einer unbekannten, heute ausgestorbenen Rasse erbaut worden sein musste. Lange Jahre dauerte es bis man die Maschinen verstand, weitere Jahre vergingen, bis ein Schiff gebaut war.



▲ *Der Planet Unzerval – paradiesisch, aber langweilig*



◀ *Ein kosmischer Kopfgeldjäger*





Die ▶ *Sternenkarte, unerläßliches Navigations-Hilfsmittel*

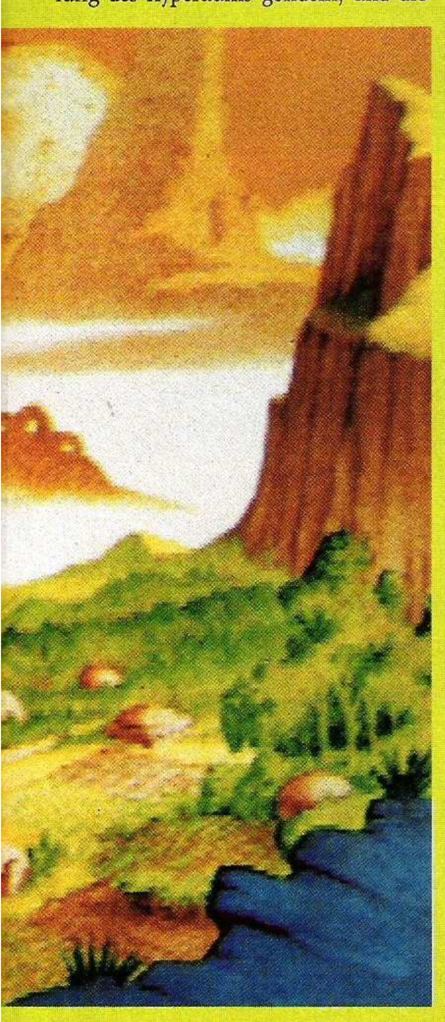
Dann war es jedoch endlich soweit, eine Crew von 30 Mann an Bord des neugebauten Schiffes sollte die Fragen, die die Kolonisten bewegten, klären: Ist der Krieg gegen die Ur-Quan zu Ende? Warum brachen die Nachschublieferungen so plötzlich ab? Und vor allem anderen, was ist aus der Menscheit geworden?



▶ **Eine Botschaft von dem Ur-Quan**

Kosmische Rätsel

Ab hier sitzt Ihr am Steuerknüppel und dürft mit Eurem Schiff zunächst einmal durch eine zweidimensionale Darstellung des Hyperaums gondeln, und die



Erde suchen. Da er nicht weit entfernt liegt, ist der blaue Planet bald gefunden; aber die Wiedersehensfreude ist getrübt, denn die Ur-Quan haben ein undurchdringliches Energiefeld um die Erde gelegt. Nur eine kleine Raumstation umkreist die Welt, und wartet auf den längst überfälligen Nachschub.

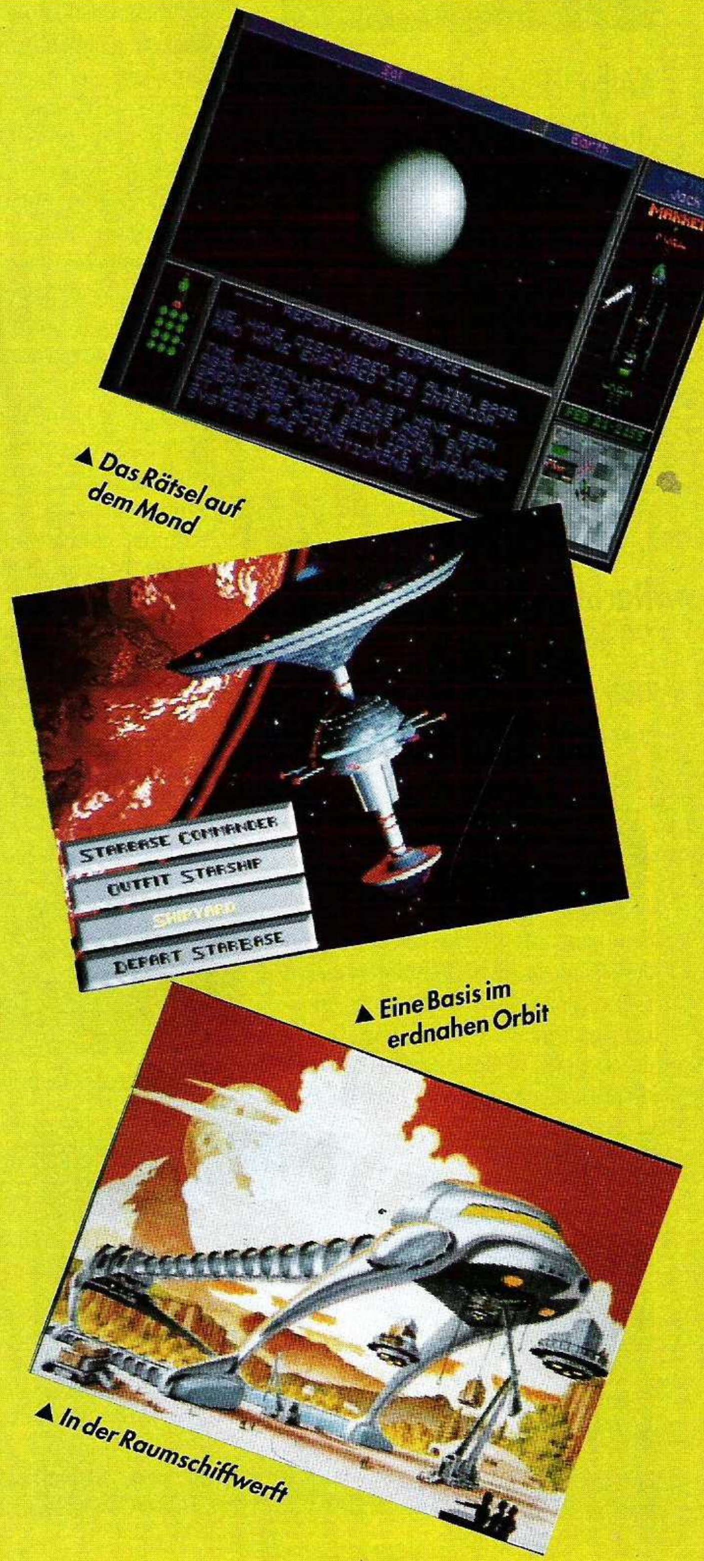
Die Energieversorgung der Station droht jeden Moment zusammenzubrechen, und so beschließt Ihr, den Burschen zu helfen und Brennstoffe für die Reaktoren der Station zu besorgen. Damit habt Ihr eine weitere Suche begonnen, die ein wesentlicher Teil des Games ist: Die Hatz nach Rohstoffen, die in der Raumstation, die letztendlich Eure Basis wird, zu allerlei Ausrüstungsgegenständen verarbeitet werden.

Wie sich herausstellt, sind die Ur-Quan seit langem aus dem Sonnensystem verschwunden und haben eine Reihe automatischer Einrichtungen hinterlassen, die Ihr bei der Erkundung der Mondoberfläche entdeckt, und die den Anschein von Präsenz erwecken sollen. Die Besatzung der Station schließt sich Euch spontan an, und der Erkundung des Universums steht nichts mehr im Wege. Außer natürlich der Ur-Quan, die nach wie vor in den Tiefen des Raumes stecken, und einem weiteren Dutzend raumfahrender Rassen, die Euch nicht immer freundlich gesonnen sind.

Irgendwie ist die Spielidee hinter **Star Controll II** von **Accolade** nicht gerade neu: Ferne Planeten anfliegen, mit dem Landefahrzeug erkunden, Rohstoffe sammeln, und verwerten, wüste Kämpfe im Kosmos bestehen, nach und nach die Ausrüstung des eigenen Schiffes verbessern, und eine ganze Reihe ineinander verschachtelter Rätsel lösen. Das alles präsentiert sich in 2D-Ansicht und in Form einiger Menüs. Selbst die Idee mit den Altvorderen, der verschwundenen Rasse prähistorischer Raumschiffbauer, wurde in ähnlichen Spielen schon genüßlich ausgeschlachtet. Trotzdem. Star Controll II hat etwas, das gerade Science-Fiction-Freunde ansprechen dürfte. Nix berauschendes, solide Unterhaltung eben. ■

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Parser/Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9
»GUT«	



▲ **Das Rätsel auf dem Mond**

▲ **Eine Basis im erdnahen Orbit**

▲ **In der Raumschiffwerft**

PREVIEW Lästige Viecher

FLIES - ATTACK ON EARTH -Preview-

System: **PC, AMIGA,** geplant für: **-**, Hersteller: **EGO**, Deutschland.

Keine Tierart hat das Attribut 'lästig' wohl mehr verdient als die Fliege. Keine Überraschung also, daß diese Spezie einer Truppe von Programmierern gerade recht als Bösewicht kam. Millionen von außerirdischen Fliegen sind in derem Adventure auf der Erde gelandet und infizieren unsere Nachkommen im Jahre 2356. Also muß ein Held her, der diese Katastrophe verhindert.

Eher Hausbacken kommt das Adventure **Flies - Attack on Earth** von **EGO** auf den ersten Blick über den Bildschirm. Das grafisch nicht sonderlich interessante Adventure entwickelt sich erst nach ein paar Schritten zu einem packendem Game, das vor allem durch einige bissige Anmerkungen immer für einen Witz gut ist. Auch die Programmierer kommen im Spiel zu Wort und radieren freundlicherweise eine unüberwindliche Wache aus dem Screen. Gespielt wird in einem Labyrinth, das eine unterirdische Stadt darstellen soll, sowie auf der fast verlassene Erdoberfläche. Hier ein kleiner Hinweis und dort ein nützliches Utensil sollen Dir als Special-Agent Urbanov helfen, die Erde zu retten. Die Steuerung läuft über Bedienungsleisten am oberen und unteren Bildschirmrand. Dort kann man sich auch sein körperliche Verfassung ansehen, die bei diesem Game nicht unerheblich ist. Vier Parameter müssen im Auge behalten werden: Hunger, Durst, Müdigkeit und Schmerz. Natürlich kann man sich ordentlich mit Medikamenten beim Doc eindecken, aber dann wird es schwierig mit der Tragfähigkeit, wenn es neue Items gibt. Viel Lauferei, guter Orientierungssinn, eine kleine Portion Adventure-Erfahrung und ein bis zwei Stunden Einspielzeit sollten für dieses Game schon drin sein.

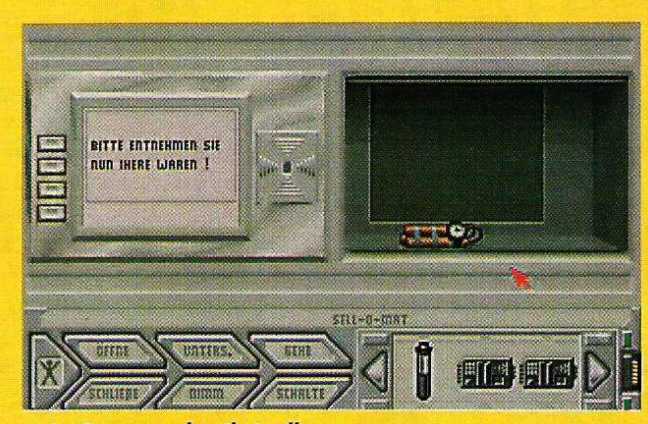
Technisch gesehen zeigt sich dieses Bild: In der Vorabversion für den PC klaut sich das Programm zehn Megabyte von der Festplatte. Die Steuerung läuft via Maus oder Tastatur. Mehr als 300 Räume dürfen erkundet werden und die Programmierer versprechen detailiertes Bild- und Tonmaterial aus dem 24. Jahrhundert. Auch Besitzer von Monochrom-Monitoren sollen per Umschalter bedacht werden. Schade nur, daß es lediglich fünf Plätze für speicherbare Spielstände gibt.

Also los EGOianer, beeilt Euch mal, damit wir die Erde vor den Flies retten können. Wir warten! ■

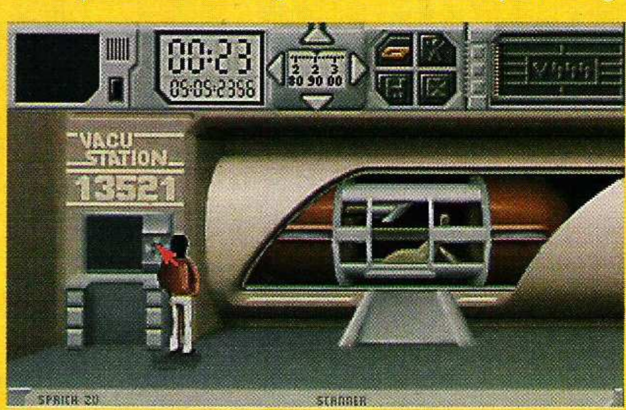
Marcus Höfer



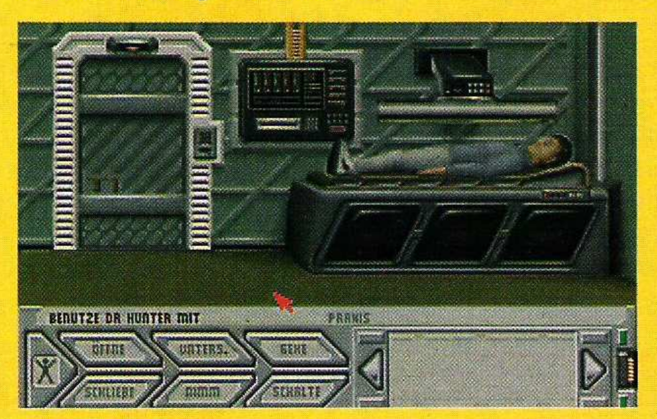
▲ *Die Dialoge sind nicht gerade die witzigsten*



▲ *Im Supermarkt gibt's alles*



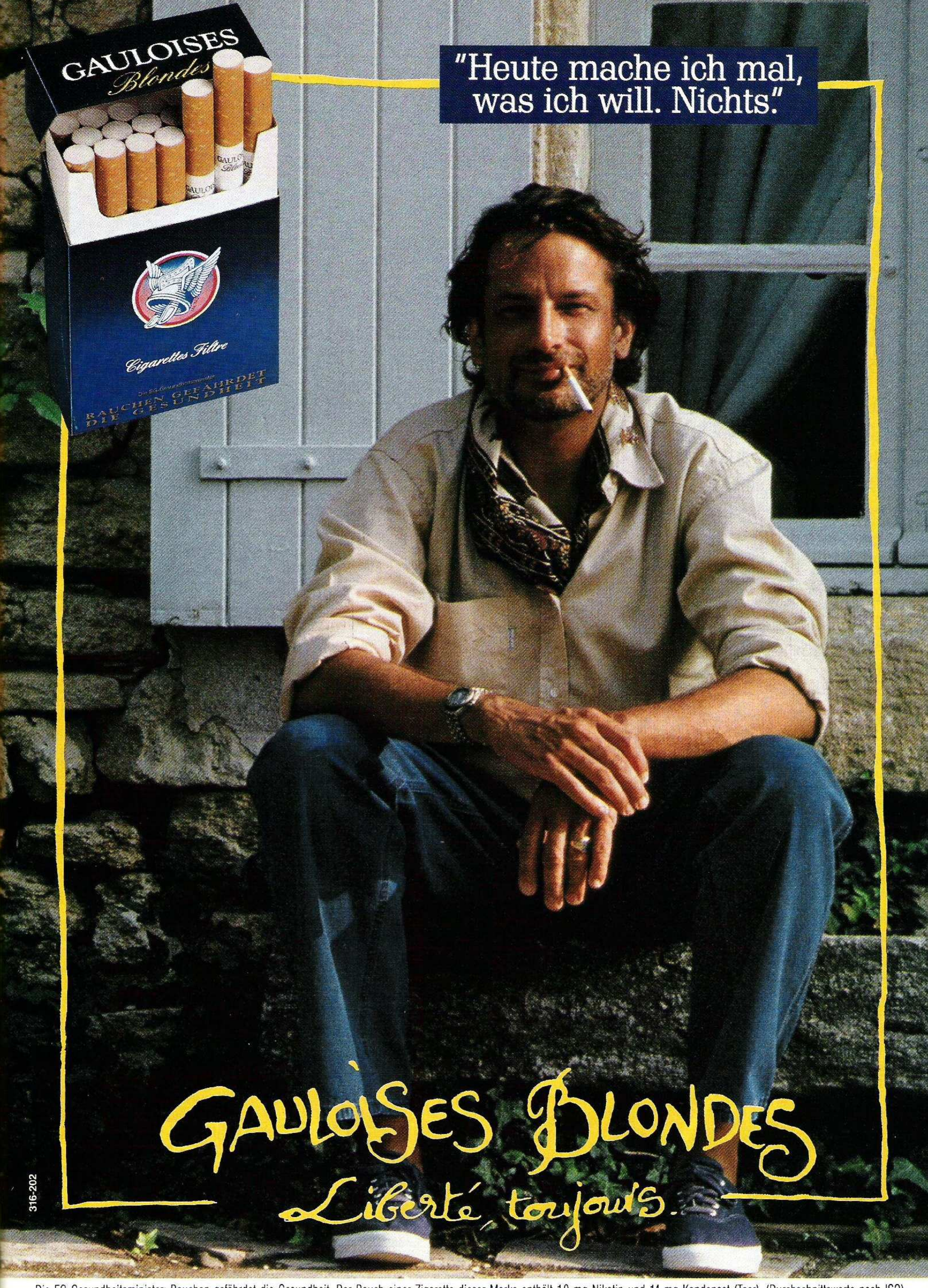
▲ *Rohrpost als öffentliches Verkehrsmittel*



◀ *Wie lasse ich einen toten Doctor verschwinden*



Neu: Mit einer Maus eine Maus steuern ▶


GAULOISES
Blondes
Cigarettes Filtre
RAUCHEN GEFÄHRDET DIE GESUNDHEIT
"Heute mache ich mal, was ich will. Nichts."
GAULOISES BLONDES
Liberté, toujours.
316-202
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 1,0 mg Nikotin und 14 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO).

Vier gewinnt

SHADOWORLDS

System: **Amiga** *(1 MB)*, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Krisalis**, England, Muster von: **Hersteller**.

Auf Magna 6 passiert Seltsames: Die Angestellten eines harmlosen Forschungslabors geben keine Lebenszeichen mehr von sich. Nur ein technischer Defekt? Vielleicht auch Sabotage eines verrückten Wissenschaftlers? Oder ist gar eine außerirdische Macht im Spiel?

Eine Eliteeinheit muß her, um das Rätsel um Magna 6 zu lösen! Ausgerüstet mit High-Tech bis unter den Raumhelm, machen sich die vier Wagemutigen auf, um das Weltraumlabor zu inspizieren. Aus einem Pool von mehreren Charakteren muß der Spieler dabei vorher jene vier auswählen, die ihm für diese seltsame Operation am geeignetsten scheinen. Männlein und Weiblein stellen deshalb ihre Konterfeis und einen kurzen Abriß ihrer Fähigkeiten zur Schau, um sich für die Action ins Gespräch zu bringen. Oder darf es gar ein cleveres Hündchen oder eine waffenstarrende Roboter-Drohne sein? Nur Dein Geschmack entscheidet!

Nach der Auswahl geht's dann aber gleich ins Gefecht. In einem düsteren Korridor der Station beginnt die Expedition der dritten Art, nur mäßig erleuchtet von ein paar Lampen. Türen und Lifte wollen nun geöffnet, Wachroboter außer Gefecht gesetzt und natürlich ein paar Gegenstände aufgesammelt werden. Doch im Gegensatz zu den üblichen Steuerungsmethoden in Rollenspielen kann man in den Science-Fiction-Dungeons der **Shadoworlds** geradezu simpel alle Aktionen ausführen.

So gibt es im unteren Viertel des Bildschirms zu jedem Charakter den entsprechenden Raumhelm. Einfach draufklicken, und schon wird die entsprechende Figur zum Leithammel und kann zudem alle möglichen Handlungen ausführen. Soll z.B. eine Waffe aufgenommen werden, muß jetzt nur noch der rechte Arm der stilisierten Figur in der Mitte angeklickt werden, und schon tappt die Figur los. Alle Handlungen des Spiels, seien es Untersuchungen von Knöpfen, das Kämpfen mit einem Gegner oder auch der simple Formations-Galopp, werden durch das Anklicken von Extremitäten ausgeführt.

Grundsätzlich ist diese Steuermethode nur zu begrüßen, in der Praxis aber hat sie sich nicht ganz bewährt. Dies liegt vor allem daran, daß der Hersteller **Krisalis** ein *Action-Rollenspiel* haben wollte. Schön und gut, aber wenn ich dreimal klicken muß (laufen, Waffe in die *linke* Hand nehmen, schießen), bis ich im Fight meinen Gegner tatsächlich ans Leder gehen kann, bleibt die Action auf der Strecke - genau wie die Spielfigur.

Und wenn wir schon beim Meckern sind: Grafisch tut sich auf dem Schirm ebenfalls nichts Weltbewegendes. Die Licht- und Schattenspiele sind ja nett und schon im Vorgänger *Shadowlands* erprobt, aber ein bissel mehr Dekoration hätte den gruftigen Gängen gut zu Gesicht gestanden. Damit wir uns nicht falsch verstehen: Shadoworlds bietet Spannung und Abenteuer, besitzt ansprechende Rätsel und Herausforderungen und bietet damit gute Unterhaltung für Fortgeschrittene. Aber für den Sprung in die Spitzenklasse müßte dieser Rohdiamant noch geschliffen werden. ■

Michael Suck

◄ ***Shadowworlds: Schmale Gänge in unendlichen Weiten***



▲ ***Wo Licht ist, muß auch Schatten sein …***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	6
Steuerung	8
Handlung	8
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Es werde Licht ...

THE MAGIC CANDLE III

System: **PC** *(VGA, 1 MB EMS, 5 MB auf Festplatte, unterstützt AdLib, Sound Blaster und Roland, 386SX/25 MHz und Maus empfohlen)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Mindcraft**, England, Muster von: **Hersteller**.

Lukas darf wohl inzwischen als Fachmann für 'Magische Kerzen' bezeichnet werden. Und wo immer in den solianischen Gefilden sich die Dunkelheit ausbreitet, da greift Lukas ein und leuchtet dem Bösen heim...

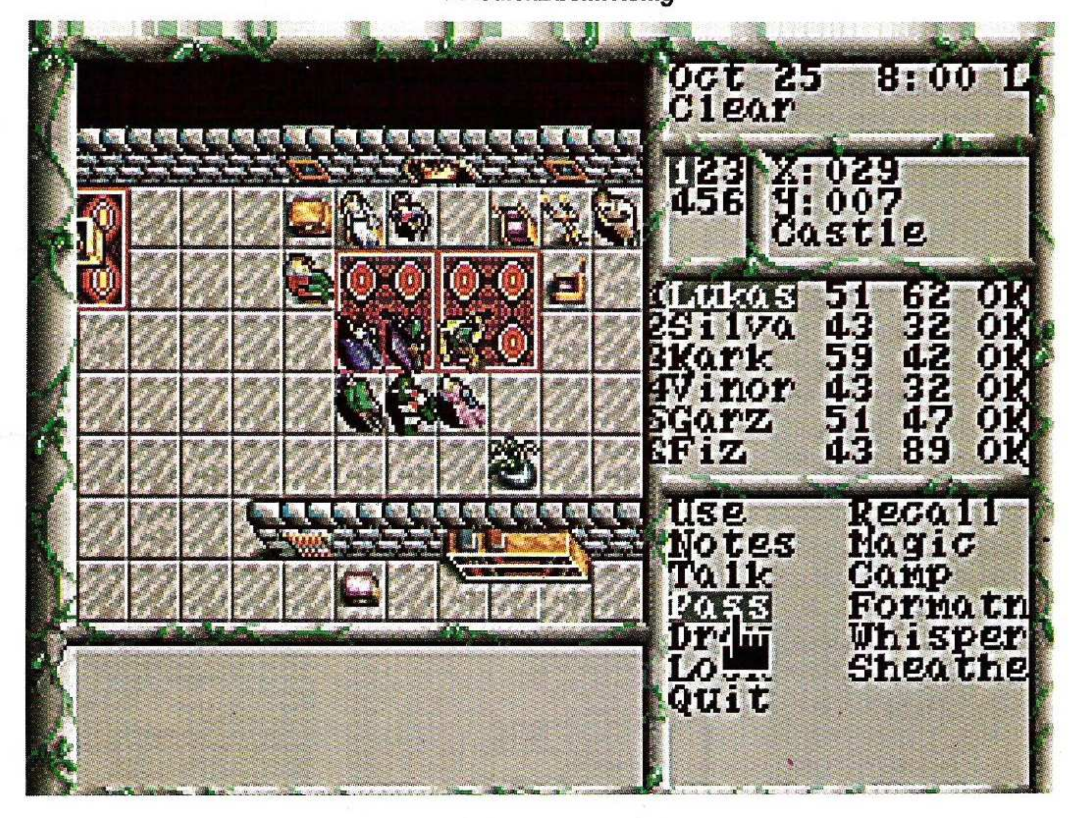
Und dabei wäre Lukas doch beinahe noch im schönen Städtchen Telermain und in Langeweile verkommen: Als sich König Rebnard nebst vielen seiner Helden auf einen neuen Kreuzzug gegen das Böse aufmachte, ließ er doch Lukas glatt daheim zurück. Offizielle Begründung: Irgendwer muß ja schließlich auf Schloß Oshcrun, Königin Alishia und Prinz Jemil aufpassen. Klingt logisch, klar, aber warum gerade der altbewährte Lukas? Kein Vertrauen mehr? Operation Abstellgleis? Oder hatte der weise König irgendwelche Vorahnungen?



▲ Gefahr im Anmarsch



▼ Wackerer Mitstreiter



▼ Audienz beim König

Während Lukas noch in den Tavernen Telermains über diese Fragen nachdenkt, bereiten die Mächte der Finsternis schon wieder einen Anschlag auf Oshcrun Island vor: Seltsame Fäulnis bedroht die Tier- und Pflanzenwelt. Man munkelt, daß die *Blightlords* die Macht im Lande übernehmen wollen. Sollen sie's ruhig versuchen, denn wenn etwas faul im Staate Solania ist, dann ist auch Lukas nicht weit. Der wird von Königin Alishia zu den Waffen gerufen, schnappt sich einen Trupp getreuer Leute und zieht aus, um den Gerüch(t)en auf den Grund zu gehen.

Déjà Vu

Von der Gestaltung her präsentieren sich die neuen Abenteuer in altbewährter Manier des Vorgängers. Grafik und Steuerung sind geblieben, nur die Story ist eben eine andere. Zwar wenig Innovation, aber warum sollte **Mindscape** ein Konzept ändern, das sooo ausgelaugt noch nicht ist und den Fans der Saga eine ordentliche Bedienung erlaubt. Zumal das Spiel eben nicht so sehr von spektakulären Effekten lebt, sondern von der Story selbst und den umfangreichen Handlungsmöglichkeiten. **The Magic Candle III** ist, ebenso wie sein Vorgänger, ein solides Rollenspiel mit interessanten Features - für Einsteiger anfangs vielleicht etwas zäh, für den Lukas-Fanclub aber ohnehin ein Muß! ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Steuerung	8
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9

»GUT«

WAXWORKS (Amiga)



▲ *Horror total - jetzt wird auf dem Amiga gegruselt*

Test in: ASM 12/92, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Accolade, England, Muster von: Hersteller.

Welch schauerliches Gemetzel; das will ich auch haben! Viele von Euch, besonders Freunde deftiger Horrorfilme, werden sich dies beim Betrachten der schröcklichen Bilder, die die Review in der 12er Ausgabe zierten, gedacht haben. Doch -argh-, ich habe ja einen Amiga. Freut Euch, denn nun darf auch auf Commodores Kreativmaschine gegruselt und gesplattert werden. Wie in der bekannten PC-Version erwartet Euch 'Horror hoch drei'. Mutanten, Massenmörder und Zombies müssen hier jedoch systembedingt mit 32 Farben auskommen. Das fällt allerdings kaum ins Gewicht, die Amiga-Grafik steht der 256 Farben VGA-Grafik um nichts nach. Das Game umfaßt immerhin zehn Disketten, entsprechend ätzend kann mitunter das Diskettenwechseln werden. Deshalb sind alle Harddisk-Besitzer gut dran, die machen 7MB auf der Platte frei und installieren Waxworks einfach dort.

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

WEEN (Amiga)



▲ *... ein Zwilling kommt selten alleine*

Test in: ASM 12/92 (PC), Hardware: A500, A500+, A600, A2000, mind. 1MB, Maus, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Coktel Vision, Frankreich, Muster von: Hersteller.

Ich will nicht ungerecht sein: Ween ist auch auf dem Amiga ein sehr hübsches Adventure. Wenn man allerdings die PC-Version kennt, dann kann diese Umsetzung grafisch nicht überzeugen. Die Farben sind zu blaß, das verwässert die Atmosphäre, und vor allem fehlen natürlich die digitalisierten Zwischenszenen. Auch an der manchmal etwas trägen Steuerung hat sich leider nichts getan. Soweit der voreingenommene PC'ler. Objektiv gesehen ist die Umsetzung trotzdem ganz gut gelungen, nur daß eine Festplattenoption fehlt, ist sehr bedauerlich. Die Wartezeiten bereiten nur Schlafmützen große Freude. Ein Pluspunkt: Eine deutsche Version ist in absehbarer Zeit wohl auch zu erwarten...

ah

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

Wial
Versand Service GmbH

C64 Disketten

Titel	Preis
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	42,90
COOL WORLD	39,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS/ TERMINATOR 2/ WWF WRESTLING	44,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
ELVIRA 2 ARCADE GAME DT. ANL.	44,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	55,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	42,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	24,90
GUNSHIP DT.	47,90
HEAGAR DER SCHRECKLICHE KOMPL. DT.	39,90
HOOK DT. ANL.	38,89
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90
NICK FALDO CHAMP. GOLF	**39,90**
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT. ANL.	34,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49,90
SCENARIO - THEATRE OF WAR- KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/STARBYTE SUPERSOCCER DT.	49,90
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
STREET FIGHTER 2 DT. ANL.	**42,90**
SUPER SIM PACK DT.	49,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
UGH !! DT. ANL.	39,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	24,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE WRESTLING	**42,90**

Sonderposten C64 Disk

Titel	Preis
3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION	24,90
AMAZING SPIDERMAN	14,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	14,90
BACK TO THE FUTURE 2 & 3 PACK	**15,90**
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	14,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BUCK ROGERS DT. ANL.	29,90
CHART ATTACK COMPL. INCL. SUPERCARS/ LOTUS 1/ CLOUD KINGDOM/ IMPOSSAMOLE/ GHOULS N GHOST	24,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
CONAN	14,90
COVER GIRL STRIP POKER	14,90
DOUBLE DRAGON 3 / RODLAND	19,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	14,90
EUROPEAN SOCCER CHALLANGE	14,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
GRAND MONSTER SLAM	14,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	15,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZUNG	**14,90**
HITS 2 COMPILATION INCL. SNARE CREATURES / SUMMER CAMP/ HEATSEEKER/ RETROGADE/	
HUDSON HAWK DT. ANL.	17,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	19,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	12,90
JAMES BOND COLLECTION	15,90
KICK OFF	12,90
LOTUS ESPRIT TURBO	14,90
MICROPOSE SOCCER	14,90
MIGHTY BOMBJACK	14,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
PITFIGHTER	12,90
PUZZNIK DT. ANL.	14,90
RBI 2 BASEBALL	17,90
ROLLING RONNY	17,90
SHANGHAI	15,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	17,90
SPACE HARRIER 2	14,90
STEVE DAVIS SNOOKER	14,90
STRATEGO	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	14,90
SUPER SPACE INVADERS	14,90
SUPREME CHALLENGE COMPILATION INCL. ELITE, TETRIS, SENTINEL, STARGLIDER, ACE 2	19,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
WINTER CAMP	14,90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	**29,90**
ZOMBIE DT. ANL.	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Sega Mega Drive

Titel	Preis
SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL.	259,90
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL. *	75,90
BATMAN RETURNS DT. ANL. *	75,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
LEMMINGS DT. ANL. *	85,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL. *	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL. *	75,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SUPER OFFROAD RACER	75,90
SONIC THE HEDGEHOG 2 DT. ANL.	79,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL	89,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90
WWF SUPER WRESTLEMANIA DT. ANL.	**79,90**

Atari/Amiga

Titel		Preis
1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB		85,90
3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. 1 MB		119,80
AIR SUPPORT DT. ANL.		59,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.		65,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL. *		**54,90**
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB		55,90
ASSASSIN DT. ANL.		55,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB		59,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.		**75,90**
BATTLE ISLE KOMPL. DT.		65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.		49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. *		**49,90**
B C KID DT. ANL.		54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB		65,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.		69,90
CAESAR		65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB		65,90
CASTLES DT. 1MB		65,90
CASTLES DATA DISK DT. ANL.		39,90
CATCH EM DT. ANL.		**55,90**
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB*		59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.		79,90
COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEAM YANKEE/ 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE		
EAGLE 2 DT. ANL.		69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.		65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.		39,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.		55,90
COOL WORLD DT. ANL.		65,90
CREEPERS DT. ANL. *		69,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	65,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB		89,90
CYTRON DT. ANL.		65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB		75,90
DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKL. KOM.DT.1,5MB		79,90
DARK SEED VERS. 1.5 KOMPL. DT. 1 MB		**69,90**
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB		69,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB		**199,90**
DOODLEBUG DT. ANL.		65,90
DOMINIUM KOMPL. DT.		69,90
DRAGONS LAIR 3 1 MB		**75,90**
DREAM TEAM COMPILATION INCL. TERMINATOR2/ WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.		59,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB		69,90
DUNGEON MASTER/ CHAOS STRIKES		
BACK DT. ANL 1 MB	65,90	65,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.		65,90
DYNATECH KOMPL. DT.		59,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB		75,90
ELYSIUM DT. ANL.		**59,90**
EPIC DT. ANL.		65,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB		79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.		65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
FANTASTIC WORLDS INCL. PIRATES/POPULOUS/ REALMS/MEGA LO MANIA/		
WONDERLAND DT. ANL.	85,90	79,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.		69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.		65,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB		75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB		65,90
GOBLIINS DT. ANL.		65,90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB		65,90
GODS DT.	65,90	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB *		84,90
HEAD TO HEAD F19 St.Fighter &MIG29Super Fulc.1MB		85,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB		89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *		**65,90**
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT.		79,90
HOOK KOMPL. DT.		65,90
HUMANS KOMPL. DT.		65,90
HUMANS RACE DT. ANL. *		**45,90**
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB		89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90	54,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
JIM POWER		65,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.		**54,90**
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.		65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.		59,90
K G B DT. ANL. 1 MB*		59,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS		54,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LEGEND OF KYRANDIA 1MB KOMPL. DT.		65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB *		69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.		65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)		109,90
LOTUS 3 -THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL.	65,90	65,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.		69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB		75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *		29,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90	69,90
MC DONALDS LAND DT. ANL. *		**54,90**
MEGA MIX COMPIL. INCL. LEANDER /AGONY/ORK DT. ANL.		**59,90**
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.		65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
MOTORHEAD		39,90
NICK FALDO CHAMP. GOLF DT. ANL. 1 MB		**59,90**
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB		65,90
NOVA 9 1 MB		59,90
PANZER BATTLES 1 MB		59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB		79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK		58,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL		69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.		39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB		59,90
PIRACY ON THE HIGH SEAS 1 MB		**59,90**
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.		39,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB		69,90
PREMIERE MANAGER DT. ANL.		54,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*		79,90
PUSH OVER DT. ANL.		65,90
RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS/ ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.		59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90	75,90
RAMPART DT.ANL. 1MB		65,90
REACH FOR THE SKIES 1 MB DT. ANL. *		**85,90**
ROAD RASH DT. ANL		59,90
ROBOSPORTS 1 MB		59,90
ROME AD 92 DT. ANL.		75,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB		65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	59,90	59,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB		79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB		65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB		65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.		59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB		89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.		**85,90**
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH KOMPL. DT.		75,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.		69,90
SPORTS MASTERS COLL. INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR		**59,90**
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB		69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB		75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.		54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.		59,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1 MB *		**79,90**
SWORD OF HONOUR		55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.		69,90
TERRAWAY THOMAS DT. ANL.		49,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTTIER 1MB		75,90
TRODDLERS DT. ANL.		65,90
TROLLS DT. ANL.		**54,90**
U G H ! DT. ANL.		49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *		54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB		65,90
WALKER DT. ANL. *		**65,90**
WAXWORDS KOMPL. DT. 1 MB		75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WEEN DT. ANL 1MB		75,90
WING COMMANDER 1 1 MB KOMPL. DT.		79,90
WIZKID DT. ANL.		59,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90	59,90
WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE WRESTLING 1 MB DT. ANL.		59,90
ZOOL DT. ANL.		59,90

Preishits Amiga

Titel	Preis
3 D POOL BILLARD	**29,90**
4D SPORTS BOXING	29,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILATION	34,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
ALIEN STORM	29,90
AMNIOS	29,90
APYDIA DT. ANL	29,90
AWESOME 1 MB	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BETRAYAL	29,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BLOODWYCH	29,90
BSS JANE SEYMOUR	**29,90**
BUDOKHAN	29,90
CADAVER	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHART ATTACK COMPIL. INCL. LOTUS T. 1/ JAMES POND/ GHOULS N GHOST/ VENUS	34,90
CHRONOQUEST 2	29,90
CHUCK ROCK	**29,90**
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COMBORACER	19,90
CONTINENTAL CIRCUS	19,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DAS BOOT 1 MB	39,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DEUTEROS 1 MB	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FULL METAL PLANETE	29,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	**29,90**
GHENGIS KHAN	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HUDSON HAWK	29,90
HUNTER DT. ANL.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	**35,90**
INDY HEAT	29,90
ISHIDO	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	**39,90**
JAHANGIR KHAN SQUASH	29,90
JAMES POND -UNDERWATERAGENT	29,90
KARATE ACES COMPIL. INCL. LAST NINJA 2/ DOUBLE DRAGON 1 & 2 / ORIENTAL GAMES	34,90
KHALAAN KOMPL. DT.	29,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	29,90
KULT	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEISURE SUIT LARRY 1 SCI -SIERRA	39,90
LEISURE SUIT LARRY 5 1 MB	**39,90**
LIFE & DEATH 1	**39,90**
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
MAGNUM COPILATION INCL. RVF HONDA, PRO TENNIS TOUR, ORIENTAL GAMES ETC.	34,90
MANCHESTER UNITED	29,90
MAX PACK CONPILATION INCL. TURRICAN 2/ NIGHTSHIFT/SWIV/ST. DRAGON	34,90
MEGA TWINS	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MOONBASE 1MB	29,90
MOVIE PREMIER COLL. INCL. TURTLES /GREMLINS 2/B.T. FUTURE 2/ ETC.	**29,90**
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NINJA REMIX	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
ORK	29,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	29,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY 2	29,90
PARAMAX DT. ANL.	29,90
PEGASUS	**29,90**
PICTIONARY	29,60
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,60
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	29,90
PUZZNIK	29,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	**39,90**
ROLLING RONNY	24,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRIKER - SOCCER -	29,90
SUPAPLEX	19,90
SUPERCARS 2	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANGER	34,90
SWITCHBLADE 2	**29,90**
SWIV	**29,90**
TEAM SUZUKI	29,90
TEST DRIVE 2 - THE DUELL -	29,90
TRIVIAL PURSUIT	**29,90**
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TURTLES TEIL 2	**29,90**
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VIDEO KID	**29,90**
VIKING CHILD	24,90
WATERLOO	29,90
WILLY BEAMISH DT. ANL. 1MB	39,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WINTER SUPERSPORTS 92	29,90
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

Artikel	Preis
1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5' DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
GRAVIS GAME PAD	**39,90**
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5'	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
NETZTEIL A 500 4,5 A	**69,90**
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Leerdisketten

Artikel	Preis
3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.[30] - 18.[00], Freitag 9.[00] -17.[00]

PREVIEW Neues von Graf Dracula



▲ Schräge Typen, heiße Grafik

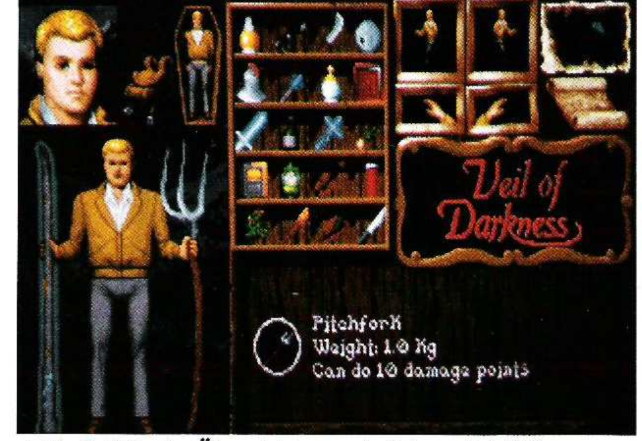
VEIL OF DARKNESS
-PREVIEW-

System: **PC**, geplant für: **–**, Hersteller: **SSI**, USA.

Transylvanien. Im Herzen Europas gelegen, ist dieses Land voller dunkler Berge und finsterer Wälder bekanntermaßen die Heimat aller traditionellen Horrorviecher.

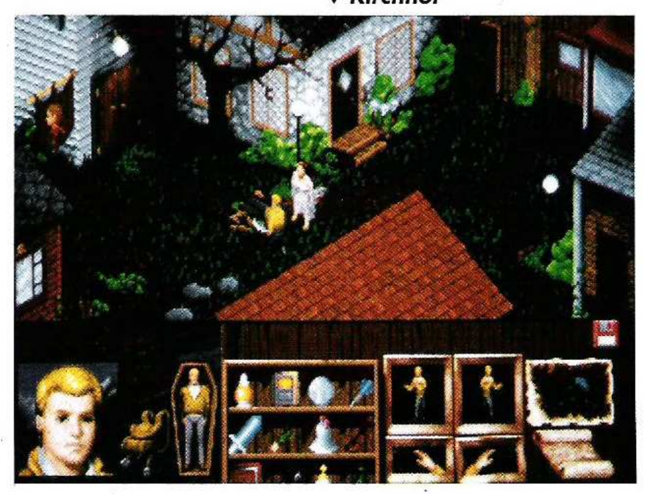
Kairn, der fiese Fürst des Landes, ein böser Zauberer und Nekromant, der obendrein noch nebenberuflich dem Vampirismus nachgeht, webt so machen bösen Bann. Inmitten einer besonders schwarzen Nacht läßt er das Flugzeug unseres Helden abstürzen. Der Ärmste wird jedoch gerettet, bevor das Wrack in Flammen aufgeht.

Als er wieder aufwacht findet er sich in einem kleinen Dörfchen wieder, das im Banne der Monster steht. Ein alter Mann und seine Tochter haben ihn gefunden und hierhergebracht. Von ihnen erfährt er auch näheres über die Situation im Herzen Transylvaniens, die für die Bewohner gar nicht so lustig ist. Tagsüber können die Menschen zwar kurz aufatmen, des Nachts jedoch regieren die Ungeheuer.



▲ Ein Held in der Übersicht

Auf dem nächtlichen ▼ Kirchhof



Der Held tut, was Helden tun müssen

Er versucht, dem Spuk ein Ende zu bereiten. Durch Gespräche mit den Dorfbewohnern erfährt er von Kairn - und seiner bösen Bande. Die Unterhaltungen laufen jeweils über Windows ab, in denen die Informationen eingeblendet werden und wichtige Begriffe farblich abgesetzt sind.

Die eigentliche Action findet in einem, in alle Himmelsrichtungen scrollenden 3D-Szenario statt, durch das Ihr den Helden steuert. Hier gilt es dann Rätsel zu lösen, betimmte Gegenstände zu finden, um letztendlich Kairn das Handwerk zu legen. Alle Eure Erkundungen werden durch die automatische Kartierfunktion festgehalten. Ihr könnt Lagepläne und Gespräche sogar ausdrucken lassen.

Veil of Darkness ist zwar ein **SSI**-Produkt, wurde aber von **Event Horizon** programmiert, der Softwareschmiede, die auch schon für **The Summoning** verantwortlich zeichnet. Dementsprechend basiert auch 'Veil' auf der selben Gamesengine wie 'The Summoning', die zwar programmtechnisch noch ein wenig verbessert wurde, und jetzt etwas schneller ist, aber in der Bedienung keine Veränderung erfahren hat.

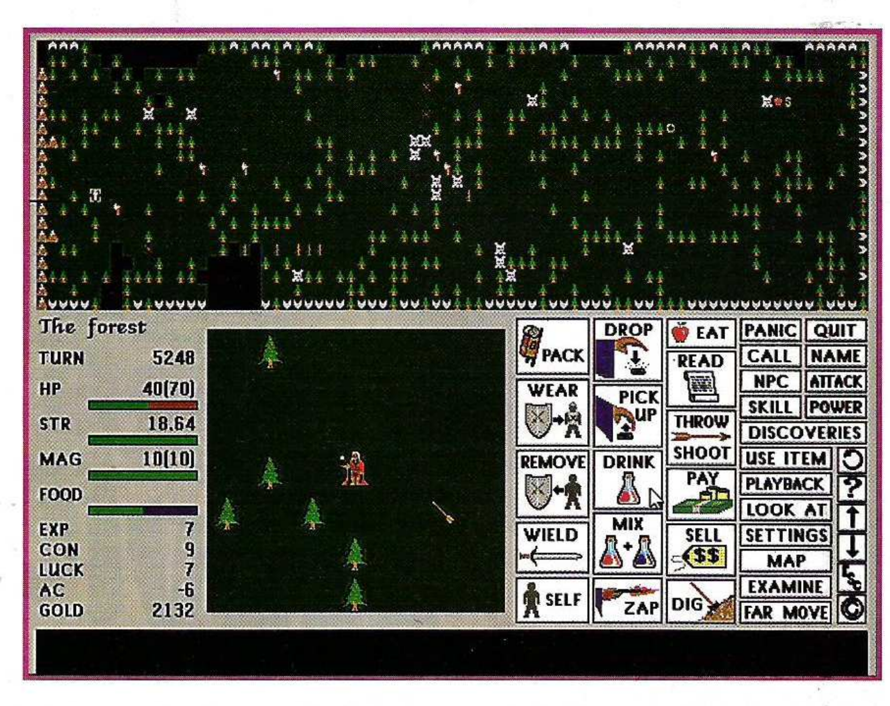
Wo sich wirklich etwas getan hat, ist im Bereich Grafik. Die ist vom Feinsten und behandelt das Horrorthema subtil und phantasievoll; wüste Splatter-Szenen werdet Ihr vergeblich suchen. Dafür gibt's vom nächtlichen Kirchhof über unheimliche Katakomben bis zu schaurigen Burgen alles, was zu einer zünftigen Gruselgeschichte gehört.

Endgültig erbleichen könnt Ihr schon Ende Februar, dann soll 'Veil' endgültig fertig sein, und in den Handel kommen. Eine komplett deutsche Version folgt dann mit einigen Wochen Verzögerung. ■

Heiner Stiller

Neue Götter braucht das Land

Zwischen den Wurzeln der Weltesche Yggdrassil wohnen die Nornen. Die Schicksalsgöttinen, die den Strang der Geschichte weben. Ihren allsehenden Augen entgeht nichts: Sie sehen Surt den Feuerdämon, die Midgardschlange, deren gigantischer Leib die Welt umspannt, Loki, den Gott der Lüge, der seine Intrigen spinnt, und einen kleinen Computer-User, der hinter seinem PC-sitzt und Valhalla spielt



▲ *Die einfache Grafik sollte nicht abschrecken*

VALHALLA

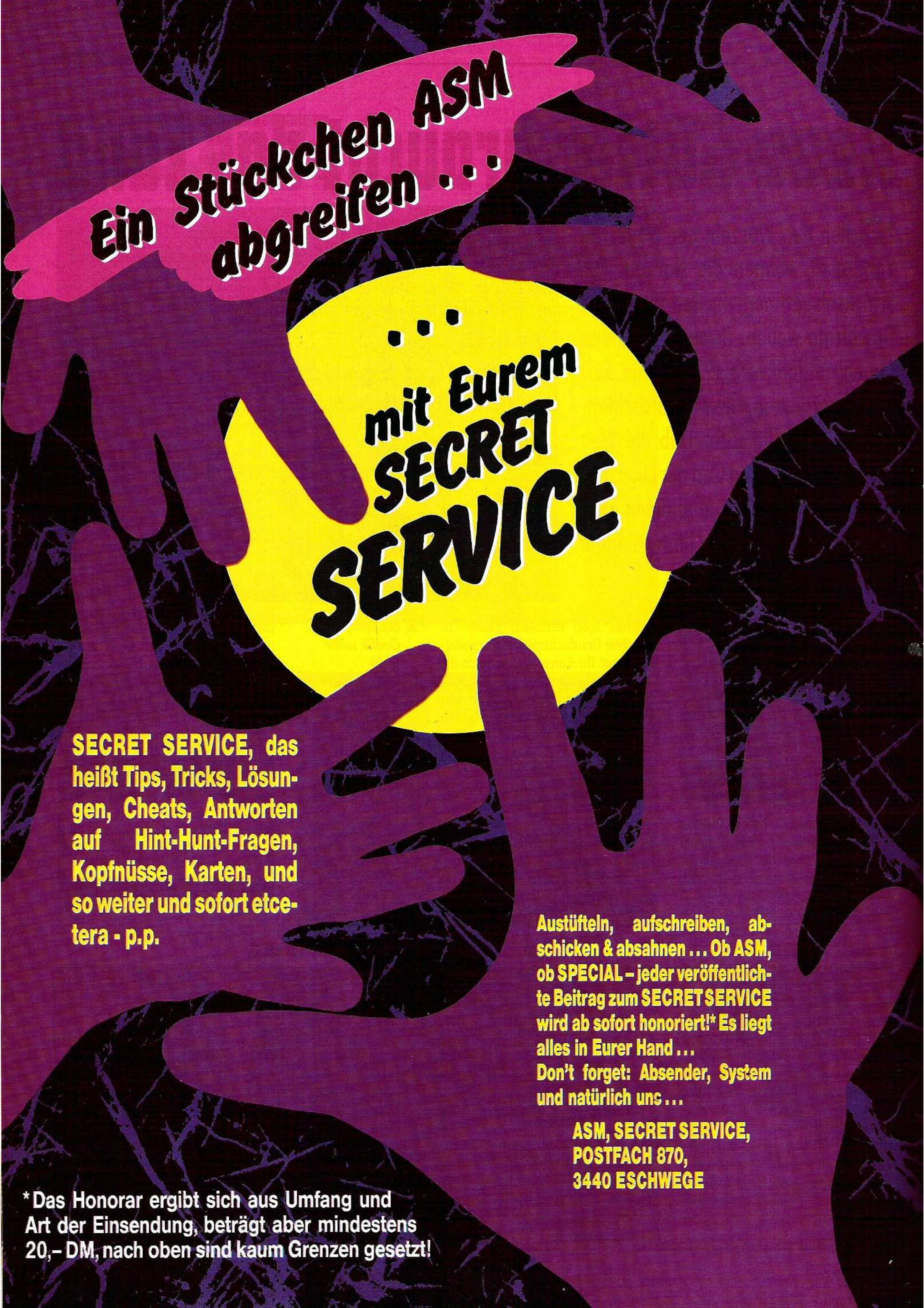
System: **PC** *(mind. 286/12, Festpl., unterst. Sound Blaster, AdLib, PC-Studio)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Optyk, England**, Muster von: **Hersteller**.

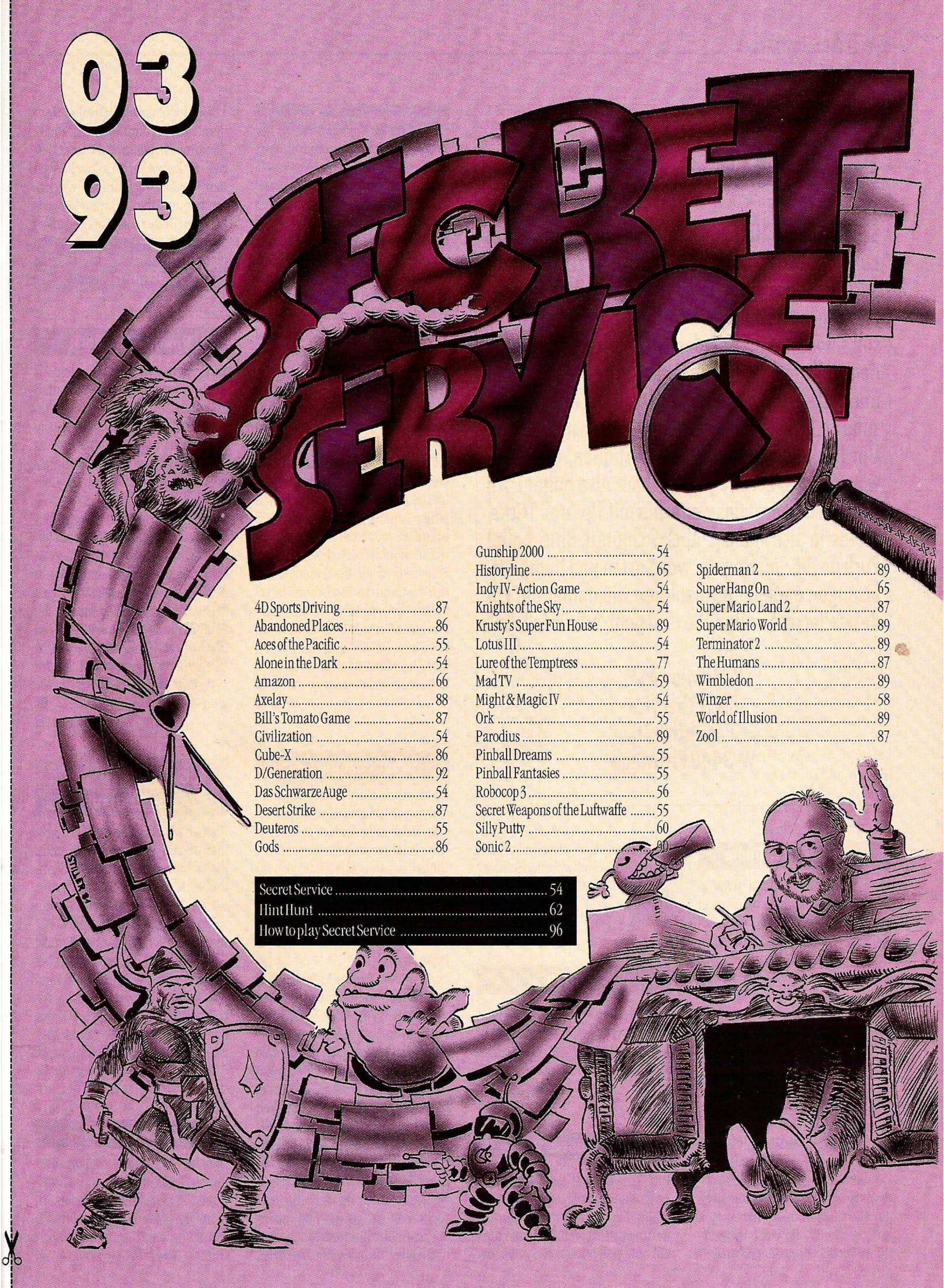
Insider haben's sicher schon bemerkt, Valhalla spielt vor dem Hintergrund der nordischen Götter-Mythologie, die schon in manch anderem Spiel herhalten mußte. In schlichter Draufsichtsperspektive gestaltet, steuert Ihr Euren Helden durch die Länder dieses Sagenkreises, prügelt Euch mit Monstern, löst Rätsel und erkundet Verliese. Hier steckt der Spielspaß im Detail: Die grafisch karge Welt ist eigentlich ein Hort blühenden Lebens, ca. 200 verschiedene Rassen bevölkern die verschiedenen Ebenen der Weltesche Yggdrassil. Dutzende von Tränken, Zauberpergamenten, Rüstungen, magischen Ringen und anderen Gegenständen können gefunden werden.

Deutlich am papiergebundenen Rollenspiel orientiert , gilt es auch bei Valhalla Phantasie zu beweisen und das 'Kino im Kopf' zu bemühen. Denn trotz der einfachen Art, steckt in Valhalla einiges an spielerischem Tiefgang, und ist für Freunde des Genres sicher einen Blick wert.

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Parser/Steuerung	9
Handlung	8
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	


Ein Stückchen ASM abgreifen ...
... mit Eurem SECRET SERVICE
SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.
Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...
ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE
*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!


03
93
SECRET SERVICE

Mehr für's Auge...

Schonmal im Heft herumgeblättert? Dann ist es Euch sicherlich aufgefallen, daß es jetzt noch mehr Secret Service gibt - und daß die ganze Geschichte an manchen Stellen schön bunt geworden ist. So soll's von nun an in jedem Heft aussehen: Neben den üblichen Tips und Tricks auch jeden Monat mindestens eine schön aufbereitete Komplettlösung - schließlich liest das Auge ja auch mit...
Um Umfang und Qualität zu erhalten, brauchen wir natürlich Eure rege Mitarbeit. Also haltet Euch ran und versorgt uns weiterhin mit Tips und Tricks, die es in sich haben. Aber Achtung! Bitte haltet Euch an die Spielregeln, was Karten und Komplettlösungen angeht - nachzulesen wie immer am Ende des Secret Service. Die Post geht, wie üblich, an:

Redaktion ASM
- Secret Service -
Postfach 870
W-3440 Eschwege

Indy IV - Action Game

Wenn man im Titelbild *NIGHTSHIFT* eingibt, kommt man später im Spiel mit der Taste F9 ein Level weiter - allerdings nicht auf dem PC... ■

Sven Schreiber

Might & Magic IV

Nie wieder Probleme mit der magischen Energie bei Klerikern und Paladinen! Und so wird's gemacht: Man wählt den Spruch *First Aid* oder *Cure Wounds* und klicke *Cast* an. Wenn man nun gefragt wird, welcher Held geheilt werden soll, drückt man die ESC-Taste und siehe da: Die Magie-Punkte haben sich auf geheimnisvolle Weise um 8 erhöht. Wer lieber mit der groben Kelle arbeitet und den mächtigen Spruch *Cure Poison* beherrscht, der kann auf diese Weise gar 100 Punkte absahnen - und das beliebig oft. ■

Markus Scheffer

Lotus III

Und noch eine kleine Mogelmöglichkeit: Gibt man bei beiden Spielern *BAKTOTHEFISH* als Namen ein, gibt es kein Zeitlimit mehr. ■

Alexander Deak

Das Schwarze Auge

Probleme kann es bei der Generierung eines Jägers geben. Die umschifft man jedoch, indem man den Raumangst-Wert (RA) eines Helden auf mindestens sieben Punkte erhöht. *(Diese Tatsache, die auch beim Brettspiel gilt, wurde in der Anleitung ganz einfach unterschlagen.)*
Wer Geldsorgen hat, der sollte in eine Taverne gehen und dort gleich am Anfang das Talent 'Glücksspiel' so oft anwenden, bis man rausgeschmissen wird. So lassen sich leicht 150 Dukaten verdienen. *(Mit den Talenten 'Musizieren' und 'Akrobatik' kann man nicht so viel Geld verdienen, außerdem kann man sie nur einmal anwenden.)*
Weiterhin kann man sich Geld und Waffen besorgen, indem man folgendes tut: Man hält sich einen Abend lang in der Taverne auf, geht dann zum Haus des Hetmanns am Westrand Thorwals und meldet sich als Held. Wenn gefragt wird, ob man einen Auftrag übernimmt, muß man die zweite Möglichkeit wählen, wodurch man einen Schein für das Zeughaus erhält. Im Zeughaus, das am Westrand des östzlichen Marktplatzes von Thorwal liegt, kann man nun Gegenstände im Wert von maximal 27 Dukaten einsacken und diese dann in einem Waffenladen wieder verhökern. ■

Sir Toby

Knights of the Sky

So ziemlich jeder Nachwuchspilot wurde wohl schonmal von einem As zum Duell aufgefordert. Da man ja kein Feigling ist, nimmt man die Einladung an und befindet sich im nächsten Moment beim Joystick-Quälen. Keine Chance, den Rivalen vom Himmel zu holen? Weit gefehlt - ein einfacher Trick kann hier Abhilfe schaffen:
Ist man von seinem Flugplatz aus gestartet, so sollte man so schnell wie möglich eine Höhe von 25 000 Fuß anstreben. Laut Handbuch kann das Flugzeug zwar nicht so hoch, aber es klappt dennoch. Hat man die Höhe erreicht wird man feststellen, daß die feindlichen Flugzeuge am Himmel hängen wie Mückenlarven unter der Wasseroberfläche. Und das schöne an der Sache ist: sie wehren sich nicht einmal - ein echter 'Hänger' also. Jetzt sucht man sich seinen Kontrahenten und heizt ihm ordentlich ein - und das war's auch schon. Der Trick klappt nicht nur bei Duellen, sondern auch bei normalen Missionen. Allerdings hat die Sache einen kleinen Haken: Der Weg nach oben kann recht gefährlich werden, wenn man sich nur darauf konzentriert, an Höhe zu gewinnen. Außerdem wird's mit der Zeit dann doch etwas langweilig. ■

Andreas Bognar

Alone in the Dark

In der letzten Ausgabe hatten wir Euch schon verraten, wie man durch Ändern des Savegames tierisch viele Lebenspunkte bekommt. Die sind aber nicht das einzige, was geändert werden kann. Nochmals zur Erinnerung: Für etwas über 32000 Lebenspunkte im Savegame bei den Positionen 4DAA und 4DAB den Wert 7F 7F eintragen. Der gleiche Wert bei 4D90/4D91 verlängert die Lebensdauer der Lampe erheblich, bei 4D9A/4D9B und bei 4E38/4E39 steht die Anzahl der Schüsse für Gewehr und Pistole. *(In der Nähe dieser Werte stehen auch alle anderen Gegenstände, die im Inventar in Zahlen angegeben sind - wer sucht, der findet...)* ■

Christoph Menzel

Civilization

Kleiner Rabatt gefällig? Dann probiert doch mal folgenden Trick aus: Wenn man einen größeren Stadtausbau kaufen will, etwa eine große Kirche für 640 Goldstücke, dann sollte man vorher etwas 'sparsameres' auswählen, etwa einen Tempel für 160 Goldstücke, und sofort bezahlen. Anschließend wählt man sofort wieder die große Kirche anwählen und bezahlen - sie kostet dann nur noch 240 Goldstücke, man hat also 240 Kröten gespart. ■

Andreas Kirsch

Gunship 2000

Habt Ihr Euch auch schon mal darüber geärgert, daß Euer Lieblings-Hubi für die aktuelle Mission im Campaign-Modus mal nicht zur Verfügung steht? Dann wählt doch einfach *Suspend Campaign* an

und startet die Mission solange neu, bis Ihr die gewünschte Kiste habt - die Mission an sich werdet Ihr so allerdings nicht los... ■

Andreas Kirsch

Secret Weapons of the Luftwaffe

Hat Euer Pilot sein Bildschirmleben mal wieder in einer Explosion ausgehaucht? Don't panic, einfach den Resetknopf drücken, solange die Explosion noch sichtbar ist - die Mission ist dann zwar verloren, aber der werte Herr ist noch am Leben. Oder rücken Euch die feindlichen Jäger auf dem Heimweg mal zu dicht auf die Pelle? Dann fliegt doch einfach in einer Höhe von 20 bis 30 Fuß und ignoriert die warnende Meldung. Die Feinde folgen Euch zwar, treffen aber nicht mehr. Allerdings solltet Ihr sehr vorsichtig mit der Steuerung umgehen - und auf die Zeitkompression tunlichst verzichten, da Ihr sonst ziemlich schnell an einem Gebäude zerschellen könntet. ■

Andreas Kirsch

Deuteros

Quantität geht nicht vor Qualität: Während 200 Sternendrohnen normalerweise eine Kampfstärke von 1200 haben, läßt sich diese durch den Einsatz einer ordentlichen Crew im die Drohnen steuernden Sternschiff spürbar erhöhen: Hat die Crew den Rang PILOT, beträgt die Kampfstärke schon 1400, die Ränge KAPITÄN und ADMIRAL bringen eine Stärke von 1600 und 1800, ein KRIEGER sogar 2000. So lassen sich, insbesondere mit dem Torpedowerfer *Prejudice*, die feindlichen Raumbasen sehr schnell mit geringen Verlusten *(meist sogar unter 100 Drohnen)* erobern.
Es ist anzuraten, immer mit mindestens 400 Drohnen anzugreifen. Insbesondere im letzten System ist das wichtig, da die Hydroiden dort alle Weltraumfabriken mit 400 anstatt bislang 200 Drohnen bewachen. ■

Mathias Poppe

Pinball Fantasies

Für alle unerschrockenen Amiga-Freezer ein paar praktische Adressen: Die Anzahl der *Cyclones* beim *Partyland*-Flipper steht bei $C091A5, beim *Speed Devils* kann man die *Miles* bei $C0912F einstellen. Die *Skills* beim *Billion Dollar* stehen bei $C09207, die *Screams* bei *Stones 'n Bones* bei $C09229. ■

Stefan Sandhoff

Ork

Ein Cheat für Amiga und Atari gefällig? Dann aktiviert doch im ersten Level irgend ein Terminal, bewegt das Fadenkreuz in jede Ecke des Terminals und drückt einmal den Feuerknopf. Wenn man jetzt das Terminal wieder verläßt, so kann man mit 'F' den Sprit für den Flugmodus auffüllen, 'A' sorgt für mehr Munition und 'H' für mehr Lebensenergie. Weiterhin kann man mit 'Return' das Jet-Pack ein- und ausschalten, mit den Funktionstasten kann das Level gewählt werden. ■

Andre Jubelt

Pinball Dreams

Ignition: Man sollte am besten immer auf die drei Lampen des Spell Ignition schießen. Wenn alle leuchten, bekommt man einen Buchstaben des Wortes Ignition. Wenn alle Buchstaben leuchten, kann man sich den Jackpot auf der blauen Rampe abholen. Wenn man einmal keine Chance hat, eine der drei Lampen zu treffen, sollte man, wenn die Kugel auf den linken Button kommt, versuchen, sämtliche Lichter der Light-Leiste anzumachen. Dadurch kann man sich einen Extra-Ball auf der blauen Rampe holen. Kommt die Kugel auf den rechten Button, dann entweder in die blaue Rampe oder in den Gang rechts daneben spielen.
Steel Wheel: Hier gibt es zwei wichtige Sachen: 1.) Wenn der Ball auf den linken Button kommt, sollte man die drei weißen Lampen rechts treffen und sich dann in der Einfahrt darunter die durch die angeschossenen Lampen leuchtenden Bonus-Punkte holen. 2). Wenn der Ball auf den rechten Button kommt, in den Durchgang, der zu den drei Durchgängen *(für Doppel-Bonus usw.)* führt, schießen und danach in das Loch rechts daneben. Mit etwas Glück bekommt man dort einen Extra-Ball, den Jackpot oder zum Beispiel drei Millionen *(kann man immer wieder machen)*.
Beat Box: Zuerst die beiden Schilder Europe und USA treffen und dreimal jeweils in die Einfahrt mit den grünen Pfeilen *(CD)* den blauen *(Single und Video)* und den weißen *(Film)* treffen. Erst dann in die rechte Auffahrt und die ganzen Punkte einsammeln. Jetzt in die Gasse ganz links wo man einen Extra-Ball bekommt. Dies ist wiederholungsfähig.
Nightmare: Hier immer abwechselnd die Auffahrten rechts und links treffen. Man bekommt jedesmal eine Million und ein gelbes Licht in der Mitte. Wenn dort sämtliche Lichter leuchten *(es also Mitternacht ist)* kann man, wenn man die Einfahrt ganz rechts *(Run for your life)* so schnell wie möglich trifft, bis zu 21 Millionen bekommen. Das wiederholt man ebenfalls immer wieder. Außerdem sollte man die drei Leuchten in der Mitte des Feldes und die drei mit der Aufschrift R.I.P. so oft wie möglich anschießen, weil dann jedesmal einen Buchstaben bei dem Wort *Graveyard* gibt. wenn das ganze Wort leuchtet, wird der Punktestand ganz einfach verdoppelt. So kann man recht einfach um die 300 Millionen Punkte holen. ■

Björn Schuklies

Aces of the Pacific

Um bei dieser Simulation wirklich voranzukommen, braucht man schon etwas Geschick und Geduld.
1.) Luftkampf: Wenn man selber das Geschwader führt, sollte man den anderen Maschinen - Next Section - befehlen, anzugreifen. Das restliche Geschwader - Entire Flight - sollte bei wenigen Gegnern Zurückhaltung üben und bei vielen Gegnern ins Geschehen eingreifen. Seinem Flügelmann sollte man freie Hand beim Angriff lassen. Auf keinen Fall darf man ihn bei sich behalten, da er überfordert ist, auf sich selbst und auf seinen Leader aufzupassen. Wenn man hinter feindlichen Jägern her ist, sollte man unbedingt das Seitenruder benutzen, um erhöhte Steuerfähigkeit zu erreichen. Man kann auch, wenn einem der Gegner im Nacken sitzt, einen Looping probieren. Bei Bombern sollte man auf Distanz gehen und feuern. Bei ihnen kann man auch Raketen einsetzen, da sie äußerst träge sind. Man muß aufpassen, wenn man zu nah rankommt, schmeißen die Bordschützen allzu arg mit Blauen Bohnen.
2). Bodenangriff: Beim Angriff auf Hafenanlagen oder Flughäfen kann man erstmal drüberfliegen und sich um die leichteren Ziele kümmern *(Zelte, Bezintanks usw.)*. Bei einem zweiten Anflug mit gedrosselter Geschwindigkeit und gesenkten Klappen kann man seine Bomben und Raketen sauber in und auf größeren Gebäuden ablegen. Die Staffel sollte folgende Befehle bekommen: Ist der Feind präsent, deckt ein Teil der Staffel den Rücken. Wenn nicht, an alle Flieger Halali auf den Boden. Aber nicht zu tief, denn es sollen schon einige Flieger von den eigenen Splittern getroffen worden sein.
3.) Angriffe auf Schiffe: Bei so einem Angriff fliegt man die Schiffe am besten vom Bug oder Heck an, drosselt den Motor und schaltet die Sicht nach unten. Wenn man das Schiff sieht, benutzt man das Seitenruder, um die beste Position zu erreichen. Dann ab mit der Ladung. Wenn man einen Sturzflugbomber fliegt, ist man meistens bei der Ankunft bei den Schiffen direkt drüber. Sofort abtauchen und die Sturzbremse aktivieren. Das Fadenkreuz vor dem Schiff halten. Bei 5000 Fuß die Ladung ausklinken und wegziehen. Bei Torpedobombern fliegt man das Schiff von der Seite auf 300 Fuß Höhe an. Wenn man nah dran ist, läßt man den Aal fallen und geht auf Höhe.
4.) Versteckspielchen und Ausweichmanöver: Bei Torpedo und Sturzflugbombern, die nicht gerade besonders gut bewaffnet sind, sollte man einige Tips zu Herzen nehmen. Bei bewölktem Himmel sollte man sich in der Wolkendecke verstecken. Wenn die Jäger sehr hoch sind und man mit einigen Fliegern zusam-

men ist, kann man runtertauchen und auf 150 Fuß und weiterfliegen. Wenn man verrückt genug und ein bißchen geübt ist, kann man sich im Dogfight versuchen. Besonders bei der Helldiver klappt dies ganz gut. Der gerade Weg zur Flucht nach vorn ist übrigens aussichtslos, da die Jäger meistens doppelt so schnell sind, wie die Bomber.

5.) Bomber eskortieren: Bei den richtigen Bombern - zum Beispiel B-17 - muß man vorsichtig sein. Sie sind schwerfällig und können nicht gut ausweichen. Allerdings sind sie sehr gut bewaffnet. Man kann sie manchmal allein lassen, um Jagd auf die Feinde zu machen. Wenn man sich nicht stundenlang Zeit läßt, sind die Bomber noch vollzählig bei der Rückkehr. Torpedo- und Sturzflugbomber sind die anfälligsten Geräte. Sie sind schlecht bewaffnet und träge. Man muß schon dicht bei ihnen bleiben, um sie zu beschützen. Wenn sich dann ein Jäger nähert, schießt man ihn ab. Bei den bombentragenden Jägern ist es recht einfach, seine Mission zu erfüllen - eben die Flieger wieder alle heil nach hause zu bringen. Die Jagdbomber werfen ihre Ladung ab, wenn sie Feinde erblicken, und es ist ein Leichtes, den Jägern dann zur Hand zu gehen, wenn es an die Vernichtung der Jäger geht.

6.) Trägerlandungen: Für viele ist die Landung das Schwierigste an einer Mission, aber warum es sich schwer machen? Es ist wohl klar, das man nicht mit 250 Meilen auf dem Träger einschwebt. Erst runtergehen auf 500 Fuß, den Träger von hinten anfliegen, Fahrwerk rausfahren und den Motor durch Drücken auf "5" drosseln. Klappen auf halb stellen. Wenn nötig, durch weiteres Drosseln die Geschwindigkeit auf unter 100 mph reduzieren. Um Landeerlaubnis bitten *(request landing)* und auf Höhe des Trägerdecks runtergehen. Jetzt auf "3" drücken und den Vogel ganz langsam runterdrücken. Radbremsen einschalten und Motor aus, durch Drücken von "1". Jetzt Schweiß abwischen und Punkte kassieren. ■

T. J. Ruppert



Robocop 3

Für alle, die bei diesem Game noch ein paar Schwierigkeiten haben, hier nun der Lösungsweg:

Allgemein sollte man während der Schießsessions die Maus und in allen anderen Situationen den Joystick zur Hand nehmen. Der erste Fall: Wir fahren geradeaus und biegen bei der zweiten Abzweigung nach links, dann nach rechts ab über das Gras. Nun geht es wieder geradeaus bis zur nächsten Grasfläche und fahren auch dort noch geradeaus weiter. Jetzt die Erste links und die zweite rechts.

Wenn wir im Gebäude sind, umschalten auf Maussteuerung. Jeder Splatterpunk ist natürlich eine Zielscheibe. Der Weg: erste Abzweigung links, zweite Abzweigung rechts, reingucken, Typ erschießen, umdrehen, Handgranate zünden, Typ erschießen, weitergehen. Die dritte Abzweigung nehmen wir nach links. Nun kommen vier Typen, die darum betteln, ins Gras zu beißen. An der Abzweigung nach rechts und zwei weitere Fuzzis plattmachen. Unten geht man nach links, guckt in die nächste Abzweigung rein, nimmt die Typen aufs Korn, dreht sich wieder nach rechts, geht um die Kurve, erschießt die Punks und geht nach rechts.

Nun sieht man den Oberpunk mit Lewis als Geisel. Dort muß man recht nah heran gehen und auf den Kopf der schwarzen Person zielen. Man sollte mit dem Schießen so schnell sein, daß die beiden Typen noch nicht grün sind, sonst erschießt man Lewis, was die sofortige Abschaltung zur Folge hat. So hat man die erste Mission erfüllt und es geht zurück zum Hauptquartier.

Die nächste Mission kann man sowohl im Auftrag der Rehabs, als auch im guten Sinne erledigen. Im Inneren der Kirche sollte man sich umdrehen und wieder rausgehen. Man kann aber auch in der Kirche in den Untergrund gehen und sechzig Leute erschießen. Allerdings haben dann die Rehabs gewonnen und das Spiel ist zu Ende. Da wir dies nicht wollen, gehen wir also raus. Hier werden wir mit den Rehabs und zwei ED 209 konfrontiert. Da einige im Licht stehen, können wir sie nicht treffen, also schießen wir zuerst die Lichter aus und dann die Gegner ab. Hierbei sind Geschwindigkeit und Übung gefragt, da man, wenn man nur noch 50 Prozent Energie hat, in die Kirche zurück muß und nicht mehr heraus kann. Bei dieser Mission wird uns mitgeteilt, daß Lewis ermordet wurde, und uns werden später dieser und andere Morde angehängt, obwohl es MacDaggart, der Chef der Rehabs war.

In der dritten Mission müssen wir eben diesen MacDaggart suchen. Als Punkte, wo er sich aufhalten kann, wird sowohl das Polizeirevier als auch das 24-Stunden-Hotel, in dem er dann wirklich ist, angegeben. Auf dem Weg zum Hotel nehmen wir natürlich wieder die kürzeste Strecke, also über die Wiese. Im Hotel angekommen, stellen wir wieder auf Maussteuerung um und gehen in die rechte Tür. Nun muß man erstmal um die Ecke gehen. An der ersten Abzweigung braucht man zwar nicht abbiegen, muß aber zwei Typen auf der linken und einen auf der rechten Seite erschießen. Wen man zuerst unter die Erde bringt, ist egal, denn man bekommt so oder so eine Handgranate ab. Nun geht es weiter geradeaus. Auch die nächste Abzweigung hat rechts einen Bösewicht parat. An der dritten Abzweigung ist dann ausnahmsweise nichts los. Am Ende des Ganges ist ein Aufzug *(auf der gegenüberliegenden Seite steht eine "1")*. Man fährt in den vierten Stock. Nun bemüht man sich, soweit rechts wie möglich auszusteigen, damit man nur den Typen, der vor einem steht, umholzen muß. An der ersten Abzweigung muß man geradeaus gehen, allerdings das oben beschriebene Spiel wiederholen. An der Stelle, wo die vier Geiseln stehen, erst die Typen erschießen und dann durch die linke Tür gehen. Ob es die richtige ist, könnt ihr an der Lautstärke des Piepens hören. Geht Ihr nun in den Raum rein, zersplittert die Scheibe und es kommt die Meldung, daß MacDaggart geflohen ist. Bei der anschließenden Autofahrt sollte man das Stoppen des anderen Fahrzeuges lassen und gleich in die Fabrik fahren. Die vierte Mission, der Kampf gegen Otomo, ist so ziemlich die einfachste Mission im Spiel. Erstmal schaltet man auf die innere Sicht. Dann, falls noch nicht geschehen, auf Joysticksteuerung umschalten. Nun wartet man den ersten Angriff Otomos ab, den wir abblocken. Darauf zieht er ein Schwert. Das ist nun unsererseits der geeignete Moment, die Pistole zu ziehen und auf ihn zu schießen. Das muß recht schnell gehen, denn sobald Otomo die Pistole sieht, steckt er das Schwert wieder weg und greift erneut an. Wenn dies geschieht: Pistole wegstecken und die oben beschriebene Prozedur wiederholen. Falls Otomo einem die Wumme aus der Hand schlägt, kann man mit Return-drücken oder Halten neue Energie holen und später defensiv weiterkämpfen.

In der fünften Mission muß Robi den Panzerangriff der Rebellen verhindern. Hierzu fliegt man. Erst die Panzer und die ED 209 zerstören, dann die Hubschrauber. Dicht über dem Boden bleiben. Falls ein Hubi am Heck hängt, vollen Schub geben und Schrauben fliegen, aber auf keinen Fall Loopings. Die macht Robo nicht mit, und man stürzt ab. Außerdem sollte man immer mit der Kanone schießen. Im ersten Anflug nach dem Laden kann man schon drei bis vier Gegner abschießen. Für einen neuen Anflug sollte man weite Schleifen fliegen; und wenn die Rehabs kurz vor den Rebellen sind, auf keinen Fall in Panik geraten, sondern Ruhe bewahren.

In der sechsten Mission begegnet man am OCP-Turm einem zweiten Otomo, der etwas härter als der erste ist. Man kann aber mit der gleichen Taktik verfahren, allerdings sollte man besser auf die Pistole aufpassen, da Otomo ohne diese fast unbesiegbar ist.

Die siebte Mission, der Abflug, ist ein relativ kurzes Vergnügen: Es wird eine Atombombe eingeblendet. Sie ist nicht zu entschärfen. Also bleibt nur die Flucht, dies macht man mit der Taste "H". Man fliegt weg und der OCP-Turm in die Luft... ■

Philip Kempermann

Winzer

Für alle Leute, die Wein nicht nur gerne trinken, sondern auch mal 'selbst anbauen' möchten, hier einige Tips: Als gutes Weinbaugebiet ist Württemberg zu empfehlen. Riesling und Trollinger wachsen gut, und auch aus Burgunderreben lassen sich bei etwas höherer Rebenzahl ganz gute Erträge erzielen, obwohl die Wachstumsrate als mittelmäßig angegeben wird.

Januar: Vergeßt erstmal alle Weine, die in der Qualität höher sind als Qualitätsweine. Die minimalen Lagerzeiten der guten Weine sind so lang, daß man nicht sehr lange im Geschäft bleibt. Lohn- und Wartungskosten fressen einen bis zum Verkauf dieser edlen Tropfen nämlich auf. Außerdem kann man sich am Anfang nicht die Menge an Reben leisten, die eine kostendeckende Menge eines guten Weines liefern können. Das einzige, was in den nächsten drei bis sechs Jahren zählt, ist das Geldverdienen. Dann kann man damit beginnen, weiträumig zu denken und zu planen.

Erste Schritte

Also machen wir uns daran unseren Weinberg zu bepflanzen. Für den Anfang reichen erstmal 250 Riesling- und 250 Trollingerreben. Dann schaffen wir uns noch etwa 2000 Einheiten Lagerplatz an und stellen zwei Erntehelfer ein. Sollten es die Finanzen zulassen, legen wir uns noch eine Erntemaschine zu. Leere Flaschen sind vorerst recht günstig und so kaufen wir ca. 10 000 Stück. Düngen brauchen wir vorerst nicht, noch steht der Weinberg bei 100 Prozent. Mit dem Düngen sollte man vorsichtig sein, es stehen nur drei Düngungen pro Jahr zur Verfügung. Das Feld ruhig mal bis auf 89 Prozent wirtschaften, dann aber müssen wir die Düngekelle schwingen. Vorteilhaft ist es, den Weinberg erst im letzten möglichen Pflanzmonat mit Reben zu bestücken *(März)*, auf 100 Prozent hochdüngen und die verbleibenden zwei Düngungen auf die Monate April bis September verteilen.

Nach der Weinlese im Oktober das Feld im Zeitraum von November bis März in Ruhe lassen, dann den Hang wieder bepflanzen und düngen. Aber Achtung, diese Methode ist mit Vorsicht zu genießen, denn in den Monaten November bis März können Rebenverluste bis zu 30 Prozent vorkommen, da ja nicht gedüngt wird. Also immer etwas Geld für neue Reben bereithalten. Sollten die Finanzen einmal knapp werden, hilft ein Besuch bei der örtlichen Kreditabteilung. Immer den vollen Kreditrahmen mit 48monatiger Laufzeit nehmen, da es nur einmal Bares von der Bank gibt.

Februar bis September: In dieser Zeit gibt es außer dem oben Beschriebenen nicht viel zu tun. Öfter mal den Düngestand kontrollieren.

Oktober: Die Zeit der Weinlese ist gekommen. Da wir ziemlich knapp bei Kasse sind, brauchen wir einen Wein, der eine kurze Lagerzeit hat, also schnell zum Verkauf bereitsteht. Ein Blick in die Tabelle verrät uns, daß der Qulitätswein nur zwei Monate Lagerung braucht, bis er verkauft werden kann. Wir ernten also reife und überreife Trauben. In der Kellerei keltern wir unseren Traubenmost. Sollte der Lagerplatz nicht ausreichen, vorsichtig kalkulieren; im Notfall restlichen Wein verfallen lassen.

Stetes Wachstum

Und wieder ist es Januar: Nun auf zum Rathaus. Wir melden unseren Wein als Qualitätswein an und füllen ihn auf dem Weingut in Flaschen ab.

Februar: Wir legen mal eine Pause ein.

März: In der Stadt besuchen wir den Großhandel und holen die neuesten Preise ein. Meist zahlen die USA ganz ordentlich. Also zur Bank und sich einen Handelspartner aus den Staaten angelacht. Natürlich spielen einige Faktoren bei der Preisbestimmung eine große Rolle. Je länger der Wein lagert, desto höher ist der Preis. Das betrifft vor allem die höheren Weine mit langer minimaler Lagerzeit. Hat man einen Qualitätswein zu verkaufen, ergibt sich folgendes Beispiel: Hat der Wein zwei Qualitätspunkte und einen Öchslegrad von ca. 100, ist ein Preis von 15 bis 18 relativ normal. Wenn der Preis über 18 liegt, empfiehlt es sich, den Wein sofort zu verkaufen. Bei einem Preis von unter 15 sollte man lieber etwas mit dem Verkauf warten. Mit dem Erlös sollte man seine Schulden zurückbezahlen.

Die Winterschäden werden am Weinberg ausgebessert und die Rebenzahl auf 600 aufgestockt. Für die jetzt mehr anfallende Weinmenge benötigen wir auch mehr Lagerraum. Aber wie immer: vorsichtig kalkulieren. Zusätzlich stellen wir noch Lagerarbeiter ein. Auch Flaschen können wir gut gebrauchen, solange der Preis vertretbar ist. Jetzt kaufen wir uns auch eine Erntemaschine. Düngen nicht vergessen.

So, diese Prozedur wiederholt Ihr jetzt vier bis sechs Jahre lang, bis Ihr genug Bares auf Eurem Konto habt. Jetzt gehen die Planungen etwas weiträumiger. Wenn Ihr so 300 000 bis 500 000 verdient habt, könnt Ihr euch landmäßig ausdehnen. Manchmal wird Euch auf einer Aktion hektarweise Land angeboten, das Ihr ersteigern könnt. Mehr als 100 000 für einen Hektar ist absoluter Wucher. Gut fährt man mit 30 Hektar Land, 50 000 Einheiten Lagerplatz und sieben Weinsorten. Bei diesen Mengen sollte man öfter mal ein einen Blick ins Kellerbuch riskieren, damit man nicht den Überblick verliert. Auch sollte man bei der Wahl des Weines genau aufpassen: Lieber einen guten Qualitätswein winzern als einen Prädikatswein, welcher gerade eben so den Ansprüchen entspricht.

Fiese Tricks

Die Sabotage ist ganz nützlich, um die Computerwinzer in Schach zu halten. Haben die erstmal ihre Saboteure ausgesandt, kehrt erst wieder mit einer großangelegten Gegensabotage wieder Ruhe ein. Erst starten, wenn genug Bares vorhanden ist. Hat ein Computerwinzer zugeschlagen, einen Agenten mit ordentlich Geld ausstatten *(200 000 reichen völlig aus, um einen 100prozentigen Erfolg zu haben)* und auf den Computergegner loslassen. Nach ein- bis zweimaligem Sabotieren hat man erstmal Ruhe. Bewährt haben sich Anschläge auf Weinberge und die Weinvergiftung. Achtung, nicht übertreiben, denn saftige Strafen können das Ergebnis von übertriebener Sabotage sein.

Illegale Weinanmeldung: Hier muß man genau aufpassen. Hat man einen Wein um ca. 10 bis 15 Prozent gepanscht, zahlt man mehr Bestechungsgelder, als der Wein beim Verkauf bringt.

Werbung: Sollte keiner der Auslandsabnehmer einen vernünftigen Preis für Euren Wein bieten, kann man immer noch die heimischen Aldi-Märkte mit einer gut angelegten Werbung überzeugen, Euren Wein zu guten Preisen zu kaufen. Ausgezahlt haben sich überregionaler Rundfunk und das deutsche Fernsehen. Aber nicht übertreiben.

Da lacht die Reblaus

Leseart: Bei Prädikatsweinen ist es erforderlich, nur bestimmte Trauben zu lesen; für einen Auslesewein benötigt man zum Beispiel reife Trauben, während man für eine Trockenbeerenauslese nur überreife Trauben lesen darf.

Sekt: Ein Prädikatswein, der entsprechend lange gelagert hat, kann, wenn daraus Sekt gekeltert wurde, im Preis leicht um die Hälfte steigen selten aber um das Doppelte.

Panschen: Panscht man einen Wein um mehr als 13 Prozent, so zahlt man als Bestechungsgeld, um den Wein illegal anmelden zu können, locker soviel, daß man beim Verkauf keinen Gewinn mehr machen kann. Faßweinmischen ist nicht immer notwendig. Immer genug Bares auf Lager haben, damit man bei einer Kellerbuchprüfung den Prüfer bestechen kann, sollte man einen Wein gepanscht haben.

Landes- und Bundeswettbewerb: Zum Vorstellen geeignet ist ein Wein mit hohem Öchslegrad und großer Menge. Auch hat eine Beerenauslese bessere Chancen als ein Kabinett. Ein Wein mit langer Lagerzeit hat natürlich bessere Chancen, als ein Wein, der nur kurz gelagert wurde.

Und noch ein fieser Trick: Wenn man nach 25 Spieljahren plötzlich kein Geld mehr hat, oder der Wein mit zwei Qualitätspunkten sich nicht verkaufen läßt, speichert man ab, und lädt mit einem Texteditor den Spielstand. Die Macher haben nämlich vergessen, die Spielstände zu codieren. Durch ein bißchen Grübeln findet man schnell heraus, wieviel Geld, Lager, Flaschen und Erntemaschinen man besitzt. Dementsprechend kann man die Zahlen verändern. ■

Sebastian Pfeffer

Mad TV

Intendanten haben es nicht gerade leicht, aber mit den folgenden Tips sollte Euer Sender sehr schnell florieren. Bei der Senderauswahl nehmt Ihr am besten 'Mad TV', da die Büroräume dieses Senders günstiger zu den wichtigen Orten liegen. Nun steht Eurer zukünftigen Managerkarriere nichts mehr im Wege. Stürzt Euch also in den eigentlich gar nicht so tristen Fernsehalltag.

Als erstes gehts automatisch zum schlecht gelaunten Chef. Er wird Euch erstmal in die richtige Spur weisen. Außerdem erfahrt Ihr von ihm, für welchen Bereich der nächste Sammy vergeben wird. Sammys sind so eine Art 'Oscars' bei Mad TV. Sie können Euer ziemlich heruntergekommendes Image wieder um einige Prozente aufpolieren. Für die unterschiedlichen Bereiche gibt es unterschiedlich viel Imagepunkte. Wenn Ihr einen Sammy erkämpft habt, wird der Boß auch etwas netter und läßt auch gerne wieder über einen weiteren Kredit mit sich reden. Für nähere Erläuterungen zu den Sammys könnt Ihr übrigens auch im Handbuch nachschlagen.

Nachdem Ihr das Chefbüro verlassen habt, begebt Ihr Euch in den Newsraum. Hier abonniert Ihr zunächst die Rubriken 'Showbusiness' und 'Verschiedenes'. Damit wird Euer Nachrichtenbüro auch in diesen Rubriken ständig auf dem laufendem gehalten. Klickt aber nicht wahrlos auf den Schaltern herum, denn jeder Klick kann Euch 10000$ kosten. Nun klickt Ihr den Fernschreiber an und stellt die Themen der neuen 'Tagesschau' zusammen. Je mehr eine Nachricht kostet, desto mehr Leute schalten die Flimmerkiste an, um Eure Nachrichtenshow am Bildschirm mitzuverfolgen. Das heißt dann auch höhere Einschaltquoten bei der darauffolgenden Sendung. Von Stunde zu Stunde nimmt aber auch der Wert einer Nachricht ab. Deshalb solltet Ihr von nun an jede Stunde einmal im Nachrichtenstudio aufkreuzen und die Nachrichten erneuern.

Als nächstes gehts in die Filmagentur. Hier kauft Ihr Euch die Filme und Serien, die Ihr ins Abendprogramm einbauen wollt. Obwohl Ihr am Anfang noch ein sehr begrenztes Budget habt, solltet Ihr nicht auf die ganz billigen Schwarten zurückgreifen, denn diese bringen nur sehr miserable Einschaltquoten. Komödien locken dagegen meistens viele Leute vor die Glotze, wenn es nicht allzu schwachsinniger Klamauk ist. Auf Filmbestellungen solltet Ihr am Anfang verzichten. Diese Filme bringen zwar wahnsinnige Einschaltquoten, sind aber noch zu kostspielig für Euch. Am besten testet Ihr selber, welche Filme Einschaltquoten bringen und welche überhaupt nicht, denn Probieren geht ja bekanntlich über Studieren.

Nun geht Ihr in euer Büro und stellt das Programm für den Abend zusammen. Da Werbung Leben ins Fernsehen bringt, schaut Ihr noch in der Werbeagentur vorbei. Hier sucht Ihr Euch die passenden Spots aus. Seid mit Werbeverträgen sehr vorsichtig, denn wenn der Vertrag nicht eingehalten werden kann, drohen horrenden Bußgelder. Dies kann in den schlimmsten Fällen das 'Aus' für Euren kleinen Sender bedeuten. Überschätzt Euch also nicht! Vielleicht bringt die Sendung ja gar nicht so hohe Einschaltquoten. Dann sitzt Ihr ziemlich in der Tinte. Jetzt wieder runter ins Büro und auch noch die Werbespots an die richtige Stelle setzen. Das macht Ihr jetzt Tag für Tag.

Wenn alles glatt geht, dürfte sich langsam ein Häufchen Geld auf Eurem Konto sammeln. Nun solltet Ihr versuchen, Euren Kredit beim Boß abzuzahlen, denn die täglichen Zinsen sind nicht gerade bescheiden. Jetzt könnt Ihr auch langsam mit Eigenproduktionen liebäugeln. Serien selbst zu produzieren dürfte für Euch am Anfang noch zu teuer sein, denn die laufenden Produktionskosten sind sehr hoch. Außerdem dürftet Ihr wohl kaum über die nötigen Räumlichkeiten für größere Serien verfügen. Diese könnt Ihr Euch allerdings leicht verschaffen indem Ihr, wenn die Meldung eines geplanten Terroranschlags in der Nachrichtenredaktion eingeht, die Türschilder gemeinerweise vertauscht. Hier gilt die goldene Regel: je weiter rechts sich der Raum im Wolkenkratzer befindet, desto größer ist dann auch das Studio darin. Natürlich schläft die Konkurenz nicht, auch diese wird kräftig Türschilder vertauschen. Das gleiche Spielchen könnt Ihr nochmal spielen, wenn sich der Gerichtsvollzieher bei der Filmagentur angemeldet hat. Nun aber zurück zum eigentlichen Thema.

Beschränkt Euch am Anfang auf das Produzieren von Shows. Diese kauft Ihr erstmal in der Buchagentur. Jetzt düst Ihr in die zweite Etage zum Supermarkt. Hier kauft Ihr Euch für die Produktion ein. Die teuersten Darsteller werden natürlich am liebsten vom Publikum gesehen. Vielleicht endeckt Ihr ja auch neue große Talente. Nachdem Ihr die nötigen Einkäufe erledigt habt, könnt Ihr kurz beim Pförtner vorbeischauen. Er erzählt Euch die neuesten Dinge, die Euch später vielleicht noch einmal nützlich sein können. Nun geht's aber volles Rohr zum Studio, um die Produktion zu starten. Shows könnt Ihr zu den besten Zeiten senden, da sie meistens hohe Einschaltquoten bringen. Eine ganz besondere Show ist 'Im Trend'. Sie informiert Euch über die Programmwünsche des Publikums. Nach den erhaltenen Werten könnt Ihr das Programm optimal ausrichten. Ein Mittel, das Ihr unbedingt nutzen solltet. Wenn Ihr später die Kohle habt, könnt Ihr auch große Serien produzieren. Die eigenproduzierten Serien bringen riesige Einschaltquoten, Chanchen auf einen Sammy und können außerdem später für viel Geld verkauft werden.

Nun zum Thema "BETTY". Ihr solltet sie, wenn Ihr die Knete habt, reichlich beschenken. Damit steigt Ihr in ihrem Ansehen und habt bessere Chanchen im Kampf um den heißbegehrten 'Sammy'. Außerdem könnt Ihr durch die Ausstrahlung der Sendung 'Kultur heute' bei Betty Pluspunkte sammeln. Wenn Ihr ganz lieb zu Betty seid, schenkt sie Euch den Generalschlüssel. Mit diesem könnt Ihr die Büros Eurer Konkurenten durchschnüffeln. Werdet Ihr dabei erwischt, gibts ein blaues Auge und eine saftige Geldstrafe dazu. Betty heiratet Euch erst, wenn ihr die anderen beiden Bewerber aus dem Rennen geschmissen habt. Dies ist zwar noch ein knochenhartes Stück Arbeit, aber auch das dürftet Ihr nach einigen Dauersitzungen am Computer geschafft haben. Dann braucht Ihr Betty nur noch die Hochzeitsreise zu schenken und das Happy End wäre perfekt. ■

Oliver Runge

Silly Putty

Jetzt, und nur an dieser Stelle, ein paar hilfreiche und weniger hilfreiche Tips zum Kaugummi-Game.

Level 1

Vogelnester sind unerschöpfliche Energiespender - einfach daneben stehenbleiben, schmelzen und warten. Die Wespe ist übrigens unzerstörbar. Wenn Ihr unter ihr steht, schnell wegschmelzen, denn wenn Sie Euch trifft, ist meistens der Bot weg. An den Stacheln kommt man zwar im Gehen vorbei, aber wehe dem, der darauf herumhüpfen will. Den jetbepackten Fechter bekommt man am besten durchs Schlagen klein.
1.1: In den Löchern mit Putty's Konterfei verbergen sich kleine Hilfen.
1.3: Auf der Plattform ganz unten rechts versteckt sich dort, wo das grün-rote Rohr an die Wand stößt, eine Uhr.

Level 2

Ab hier tritt nun immer das Gebiß in Erscheinung. Mit dem Ding können locker etwas größere Gegner aus dem Weg geräumt werden. Diese Kauleisten sollten übrigens nicht zu lange herumliegen. Der große grüne und der nasenbohrende Kobold sowie das boxwütige Würstchen lassen sich nur so loswerden. Dazzle Daze, die Hexe, und der grüne Fenstersspucker schießen scharf, sind zudem unverwundbar und sollten möglichst gemieden werden.
2.1: Die Palme beim Anfangspunkt enthält Unverwundbarkeit. Dem Würstchen ausweichen und über die Schräge hochspringen. Geschmolzen auf die bewegliche Plattform warten. Die Palme ganz oben rechts enthält Punkte.
2.2: Über die Stechfelder dehnen. Platzt Ihr, gibt der Kanonenaffe 5000 Punkte her. In den beiden Ecken der großen Pyramide gibt es Nahrung. Seid Ihr auf der Spitze dieser Pyramide angelangt, zuerst links daß Gebiß holen. Dabei unbedingt vermeiden, die Schräge herunterzurutschen. Dem 16-Tonnen-Gewicht in der oberen Pyramide vorsichtig nähern, um es auszulösen, dann darüberspringen und die beiden Palmen ausweiden.
2.3: Nur in der untersten Palme gibt es einen Bonus. Schnell hoch, ganz oben der Wurst ausweichen, das Gebiß holen und sie dann aufschlürfen.

Level 3

Ab jetzt gibt es nur einen Weg, um die Bots zu holen - nach oben. Nach der Aufnahme von Hasen oder Würmern, könnt Ihr Euch in solche verwandeln und so die roten Fettsäcke oder die Glühbirnen loswerden. Für die Fettsäcke empfiehlt der Küchenchef falschen Hasen. Die Glühbirnen verkohlt man sicher als Wurm neben einer Säule. Sinnig ist es, die Fettsäcke und Birnen in diesem Level systematisch auszurotten. Energie gibt es durch Hasen, Würmer und hüpfende Schweine (nur mit Gebiß).
3.1: Im Saturn bei den Hasen ist ein Onkel-Ted-Item. Im Bild über der elektrischen Sperre solltet Ihr nach Unverwundbarkeit Ausschau halten. Und ganz links oben gibt es einen Teleport nach unten.
3.2: Springt von der Plattform mit der Entenschachtel von unten auf das Sprungfeld und von dort zu der kleinen Plattform mit dem Bonusitem. Auf dieser Ebene seht Ihr ganz links ein Werbeplakat, das einen Mülleimer freigibt. Mit Ihm könnt Ihr vier Bots auf einmal aufnehmen - platzen, hoch und Bots aufnehmen. Berührt Ihr jetzt den blauen Planeten, könnt Ihr Euch nach unten teleportieren.
3.3: Im japanmäßigen Bild gibt es rechts einen Transport nach oben. Die erste Plattform, die Ihr links erreichen könnt, verbirgt eine Uhr. Logo, erst Uhr und dann den Teleport nehmen.
3.4: Überflüssig und schwer. Systematisch alle Birnen und Fettsäcke erledigen, selbst wenn dabei ein Leben draufgeht. Von unten holt Ihr Euch das Gebiß, schlürft das Schwein und bewegt Euch durch dehnen nach rechts. Hüpft von rechts im richtigen Moment durch die Öffnung auf die Plattform mit den zwei elektrischen Sperren. Hier sieht man in einem Ausschnitt die Erde, die ein nützliches Item freigibt. Etwas darüber, in einem zweiten Ausschnitt, verbirgt ein Spiralnebel einen Balken mit einem Pfeil - dies ist ein geheimer Ausgang. Die Plattform darüber ist außer am Rand und in der Mitte durchlässig. Von hier sofort weiter auf die nächste Plattform, weiter hoch und einen Bot aufnehmen. Auf dem beschriebenen Weg wieder abwärts, Bot abliefern und Energie durch Würmer auffrischen. Das jetzt dreimal wiederholen.

Level 4

Die aufgeblasenen Weltraumtypen und die Vamps lassen sich mit dem Gebiß bestens erledigen. Ihr könnt euch übrigens in die Raketenwerfer verwandeln und zurückschießen. In allen Topfpflanzen sind Boni versteckt.
4.1: Gebt dem Yogi eins auf die Mütze. Im freiwerdenden Eingang gibt es ein Onkel-Ted-Item. Im schwarzen Eingang über der Pflanze ist eine Uhr versteckt. Die Bots kommen aus dem Gong ganz oben links - der rechte Gong versteckt 'nen Zweitausgang.
4.2: Im Eingang mit den blauen Vorhängen wartet ein Onkel-Ted-Item auf den Finder. Das große schwarze Tor ist ein Zweitausgang. Berührt Ihr das obere runde Bild, gibt's ein Item. Eingang ganz oben, Mitte steht ein Onkel Ted.
4.3: Ganz unten rechts beim Schriftzeichen darf nach oben teleportiert werden. Seid Ihr oben, findet Ihr in der Pflanze links einen Mülleimer. Packt vier Bots, nehmt den Transport nach unten und der Weg ist frei zum fünften Level.

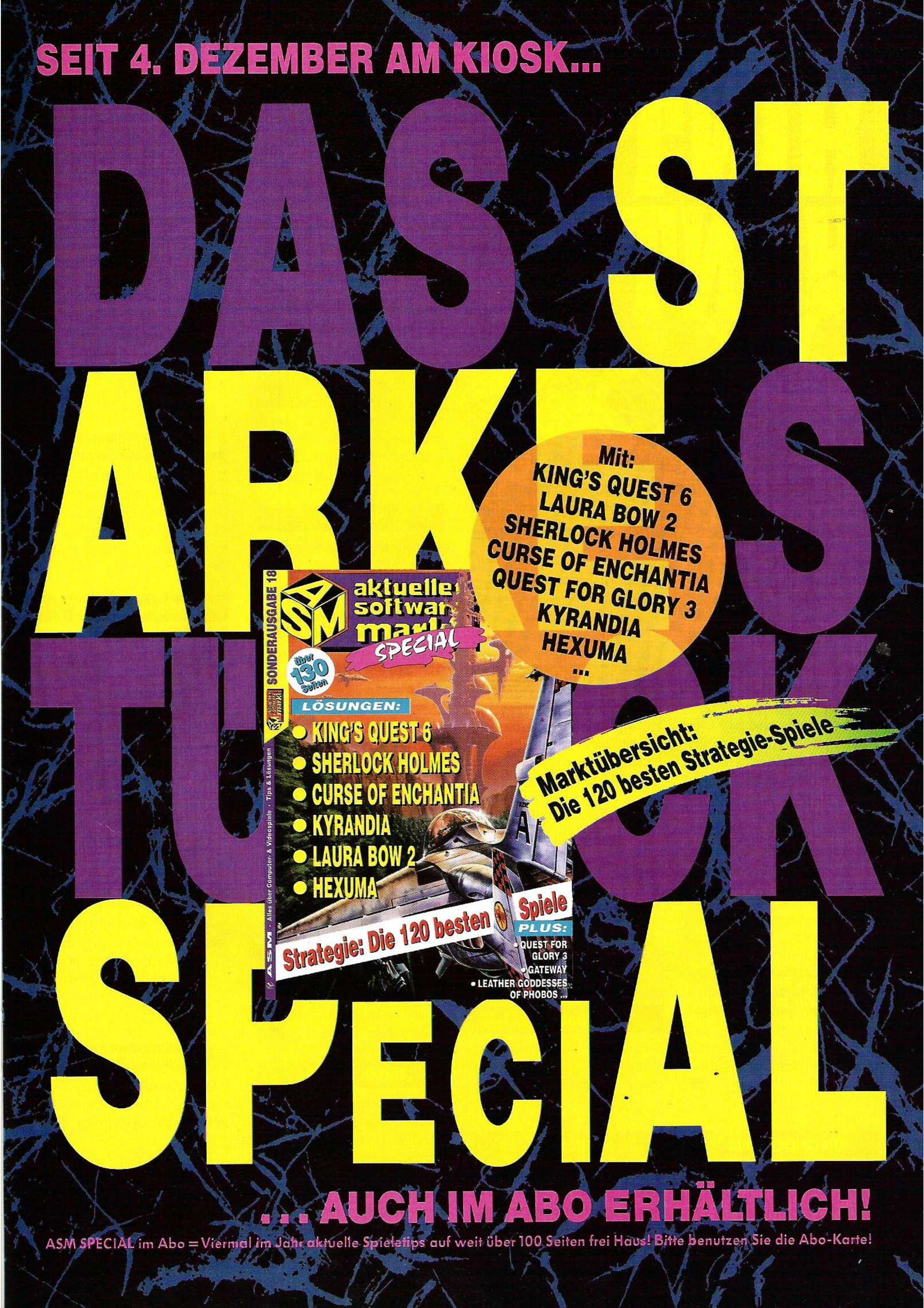
Level 5

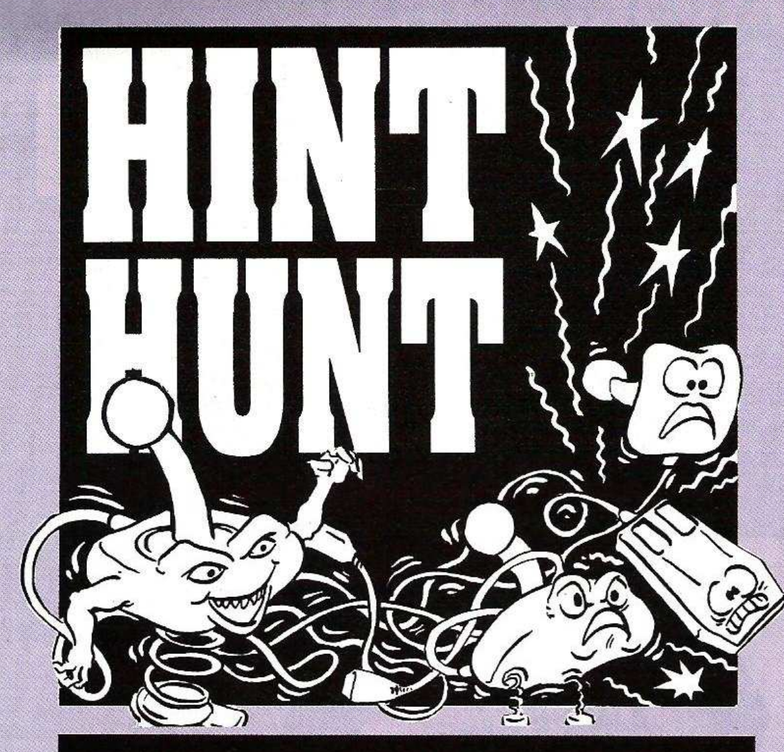
Ballermann und Soldaten wollen gebissen werden. Die Orange kann man sauber erledigen, wenn man sich in eine solche verwandelt hat.
5.1: Beim Ballermann solltet im Kamin ein paar Punkte warten. Im You-Plakat bei den Soldaten ist ein Uhr. In einem der Kugelhaufen ganz oben ist ein Mülleimer. Bots sammeln, und so schnell wie möglich wieder runter.
5.2: Im Iglu wird aufgetischt. So schnell wie möglich hoch zu den Aufzügen. Springt zwischen den Schneebällen in der Wandnische ganz rechts hoch - ein zweiter Ausgang.
5.3: Im Plakat bei ersten Ballermann ist eine Uhr. Auf der ersten Plattform mit Lok ganz nach links, und dann bis zum ersten System 3-Wagen dehnen. Berührt Ihr die große Kugel des rechten Wagens, öffnet sich ein unerschöpfliches Nahrungslager. Weiter hoch, Ballermann mit Gebiß erledigen, Bot holen und den gleichen Weg wieder runter. Nach drei Runden ist der Weg ins sechste Level frei.

Level 6

Ihr könnt Euch in das schwarze Loch verwandeln, wenn Ihr es absorbiert habt. Nervt Euch jetzt Dweezil mit seiner Untertasse, verwandelt Euch - viel Spaß. Die hantelartigen Teile in 6.1 nicht berühren und springt den Hangeltomaten in 6.2 auf die Hände und absorbiert sie für Energie.
6.1: Zuerst nach rechts, dann soweit wie möglich nach oben dehnen und hüpfen. Über die Aufzüge geht es nach links zu den Bots. Auf einer der Bot-Plattformen entsteht ein Teleport-Item, wenn Ihr auf sie springt. Ihr könnt euch aber auch einfach fallen lassen.
6.2: Der einfachere Weg führt rechts über die Bilder nach ganz oben. Platzt Euch am besten den Weg frei. Oben geht es nach links. Links vom Frankenstein ist Schmelzen angesagt. Habt Ihr den Bot, dehnt Euch durch die Plattform runter, laßt Euch fallen und bringt den Bot zum Ausgang. Dreimal die Choose und Ihr seid im Finale.
6.3: Dieses Level könnt Ihr leicht schaffen, wenn Ihr ein paar Dinge beherzigt. So ist beim Aufzug, wo die Bots entstehen, ein Pfeil, der nach einmaliger Berührung immer wieder Unverwundbarkeit freigibt. Nehmt die Unverwundbarkeit und einen Bot, hüpft ganz nach oben und dort über die bewegliche Plattform zum Eingang von Dazzle Daze's Hauptquartier. Laßt den Bot frei und hüpft, wenn Ihr noch Zeit habt, an der linken und rechten Kante hoch. Laßt euch wieder nach unten fallen, wartet geschmolzen auf die Unverwundbarkeit und liefert den nächsten Bot oben ab. Habt Ihr Eure drei Bots im Sack, dürft Ihr den herrlichen Abspann in bester Terminator-Manier genießen. ■

Jochen Kaunert


SEIT 4. DEZEMBER AM KIOSK...
DAS STARKESTÜCK
SPECIAL
Mit:
KING'S QUEST 6
LAURA BOW 2
SHERLOCK HOLMES
CURSE OF ENCHANTIA
QUEST FOR GLORY 3
KYRANDIA
HEXUMA
...
Marktübersicht:
Die 120 besten Strategie-Spiele
ASM aktuelle software markt SPECIAL
SONDERAUSGABE 18
über 130 Seiten
LÖSUNGEN:
KING'S QUEST 6
SHERLOCK HOLMES
CURSE OF ENCHANTIA
KYRANDIA
LAURA BOW 2
HEXUMA
Strategie: Die 120 besten Spiele
PLUS:
QUEST FOR GLORY 3
GATEWAY
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS ...
...AUCH IM ABO ERHÄLTLICH!
ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!



Die Fragen . . .

Indy 4

Auf Kreta kommt der scheue M. *(Name von der Redaktion beibehalten)* nicht weiter. Er hat den Weg 'Indy schlägt sich durch' ausgesucht. Die Statuen hat er bereits freigelegt, das Vermessungsgerät ist auch in seinem Besitz und die Karte kennt er bereits auswendig.
Stefan ist schon etwas weiter und sucht die korrekte Stellung der Steine für den endgültigen Zugang zu Atlantis. ■

(Dreh' mal an den Knöpfen des Vermessungsgerätes, bis sich was bewegt. Alles klar? Dann zu Stefan: Steht doch in Platos Dialog: Einfach die letzte Kombination um 180 Grad drehen...)

Buck Rogers - Countdown to Doomsday

Tibor, ein waschechter Bucky-Verehrer, fragt sich, wie er mit dem König der Säurefrösche in Kontakt treten kann. ■

Mortville Manor

Kai sucht ein paar Antworten zu diesem Klassiker. Er hängt im Fall Julia fest: Holzstock in Kugel an Kommode ist klar, aber wie geht das Geheimfach auf? Was ist in der Kapelle zu tun? Kommt man im Brunnen weiter? Gibt es irgendwo eine Komplettlösung? Wer kann helfen? ■

Wizkid

Die PC-Version dieses Games macht Frank schwer zu schaffen. Er kommt über das erste Drittel nicht hinaus. Auch einen großen Teil der versteckten Teile hat er noch nicht gefunden. Also, wer weiß wie es geht und wer hat einen Cheat? ■

The Simpsons

Wer kann Sebastian bei den Simpsons auf dem C-64 weiterhelfen? Er hängt bei dem rosa Schild mit der Aufschrift *Wet Paint* fest. ■

Alcatraz

Michael sucht außerdem noch ein paar Tips und einen Cheat zu Alcatraz. Wer kann helfen? ■

Hook

Um ein richtiger Pirat zu werden, fehlt Michael noch die Hose. Er weiß zwar, wo er sie bekommt, aber wie er an die beiden Becher in der Bar "Die Gekreuzten Schwerter" gelangt, ist ihm ein Rätsel. ■

Shadow of the Beast 3

Kennt jemand einen Cheat zu diesem Programm? Den braucht obiger nämlich. ■

Ultima Underworld

Bei Christian ist das Spiel in Level 6 vorbei. Aus diversen Komplettlösungen weiß er zwar, daß er bei beim Shrine *Fanlo* sprechen soll damit der *Key of Truth* erscheint, aber da erscheint gar nix. Wer weiß warum und wieso? ■

Videokid

Andre sucht einen Cheat für den ST oder den Amiga. ■

Metal Mutant

Auch zu diesem Game sucht Andre einen Cheat für Levelanwahl oder unendliche Energie. ■

Eye of the Beholder

Rudolf hängt in der zweiten Hälfte von Level 5 fest. Wo gibt es eine Geheimtür? Er hat von einer Nische *(Speisekammer)* gehört, in die man etwas hineinlegen soll. Nur was man dort hineinlegen soll, ist völlig unklar. ■

Eye of the Beholder II

Oliver sucht einen Weg durch das Level, in dem man Alpträume bekommt. Wer kennt ihn? ■

Zurück zur Erde

Am Anfang des Spiels hat man nur eine Raumbasis auf dem Mond. Der Mond hat aber nur bestimmte Ressourcen - Uran und Platin sind nicht erhältlich. Zum Bau bestimmter Anlagen sind aber gerade diese Rohstoffe notwendig: Nun fragt Sascha: Kann man mit anderen Planeten Handel treiben? Wenn nicht, wie bekommt man sonst diese Rohstoffe? Und kann man andere Planeten angreifen? ■

Murders in Space

Bei diesem Spiel muß man versuchen, den Tod von Besatzungsmitgliedern zu verhindern. Sascha glaubt, daß ihm die Codes für die Mailboxen der Besatzung weiterhelfen können. Wie lauten die Codes? Wo erfährt er die Zusammensetzung des ARDM-2? ■

Bundesliga Manager Pro

M.H. sucht einen Cheat für mehr Geld. Er besitzt aber die neueste Version des Games und dort klappen die alten Tips und Tricks nicht. Wer kennt sich aus? ■

Indiana Jones III

Errek versucht verzweifelt den Stein zu drücken, der ihm auf dem Nazischloß helfen soll, das Spalier zu erklimmen. Er wird jedoch immer mit einem 'den Stein kann ich nicht erreichen' ferngehalten. ■

(Errek, kein Problem. Einfach durch das Fenster neben dem Spalier steigen, den Stein von innen herausdrücken, und schon hat Deine Peitsche besten Halt.)

Legend

Jan läßt fragen, wie man im zweiten Level, wo der Genehmigungsschein für König Necrix III liegt, an den Stacheln vorbeikommt, die da frecherweise den Weg versperren. ■

Commander Keen 5

Auch in diesem Teil der Keen-Saga soll es einen versteckten Planeten geben. Wer kennt den Weg dorthin? ■

The Humans

David plagt sich gerade mit Level 9 ab: Er findet keinen Ausgang, kann



den Dinosaurier nicht ausschalten und für den dritten Human hat er gar keine Verwendung. ■

Space Quest III

Matthias möchte wissen, was man mit dem Raumschiff im Roboter zu machen hat, ihm fehlen vor allem die richtigen Worte. ■

(Also zuerst muß das Ding mal repariert werden, indem man den Warp Motivator aus dem Anfangsbild mit dem Kran ins Raumschiff transportiert. Bei dieser Gelegenheit findet man dann auch einen Generator, den man sich nach einem Diebstahl nochmals besorgen muß, sowie eine Leiter - die Kabel, die auf dem Weg zum Raumschiff an der Wand hängen, werden auch benötigt. Das Schiff wird dann mittels der Leiter bestiegen - USE LADDER, CLIMB, ENTER HATCH, anschließend werden Reaktor und Kabel im Raumschiff eingebaut. Reicht das vorerst?)

Gods

Huub sucht einen Cheat auf dem PC, mit dem man an unbegrenzte Energie oder Leben kommt. ■

Laura Bow II

Wer kann Toni verraten, wie die beiden Antworten des Rätsels der Kultisten in der deutschen Version lauten? ■

Alone in the Dark

Hendrik möchte gerne wissen, wie man an den lila Monstern im Treppenhaus vorbeikommt und wozu man den Eisenschlüssel benötigt. ■







... und ein paar Antworten

Black Crypt

Zunächst ein kleiner Rückblick auf Ausgabe 12/92, wo Dietmar eine kleine Frage hatte - hier nun endlich die Antwort: Es gibt im ersten Level keine 'speziellen' Wände, die er mit dem *Dispel Magic*-Spruch zerstören muß, wohl aber einige, die zerstört werden können. In tieferen Ebenen gibt es dann wesentlich mehr solcher Wände, hinter denen sich dann auch meist nützliche Gegenstände verbergen.
Und noch ein kleiner Tip: Man muß die Hauptgegner nicht unbedingt mit den Spezialwaffen niedermachen, ordentliche Zaubersprüche tun es auch. Das erweist sich spätestens dann wichtig, wenn mal der Träger einer solchen Waffe ausfällt. ■

Stefan Fähler

Dune

Mikes Problem aus Heft 1/93, die Waffen der Schmuggler in ein Sietch zu bringen, läßt sich relativ einfach lösen: Man schickt eine Fremen-Armee in ein dem Schmugglerdorf naheliegendes Sietch. Dann gibt man dem Truppführer den Befehl 'Ausrüstung suchen gehen' und siehe da, die Waffen werden abgeholt. So läuft das auch bei Sandkriechern und Ornithoptern, allerdings muß der Trupp, der die Fahrzeuge abholt, für die Spicegewinnung zuständig sein. Auch sollte man die Ausrüstung vor dem Abholen bezahlen, wozu man einfach Duncan Idaho im Palast anspricht. Der faselt dann was von einer Rechnung und fragt, ob er sie bezahlen soll. Diese Frage einfach mit 'Annehmen' beantworten, und fertig ist die Chose. ■

Mathias Poppe

Loom

Bevor Dirk das Gebäude mit dem Turm und der Sense betritt, sollte er die Wächter mit der Maus erfassen und einen Zauberspruch weben. Und zwar den Spruch 'Unsichtbarkeit', dessen Umkehrung man bei den Schäfern im Wald erfährt. Den Wald erreicht man, indem man die Gläserne Stadt durchquert und den Weg an der Klippe hochgeht. ■

Mathias Poppe

Deuteros

Für Jürgens Situation gibt es einen ganz hinterhältigen Trick: Ganz einfach auf dem letzten Planeten des Systems eine Weltraumbasis anfangen, aber nicht fertigstellen - die dämlichen Mutanten stellen dann ihre Angriffe meist unmittelbar ein. *(Das funktioniert nicht nur im drittem, sondern in allen Systemen.)*
Und noch ein weiterer Trick: Startet doch mal ein Schiff, das mit einem System 'Computersteuerung Drohnenflotte' und nur zwei bis drei Tonnen Treibstoff ausgestattet ist, in Richtung einer feindlichen Welt-

raumfabrik. Zwar geht dem Schiff unterwegs der Sprit aus, aber es kommt trotzdem an. Das üble an der Sache ist, daß das Schiff sofort nach Erreichen der Umlaufbahn abzustürzen beginnt. Das macht aber fast nichts, wenn man sofort 'Andocken' anklickt. Siehe da, das Schiff dockt an und man kann den Selbstzerstörungsmechanismus der Fabrik ausschalten. So kann man die Fabrik nebst Weltraumdrohnen ohne Kampf erobern. ■

Mathias Poppe

Commander Keen 4

Hier ist der Weg zur geheimen Pyramide: Man gehe in die Mondpyramide und hole sich den gelben Kristall *(oder drücke die Tasteb A, B und T gleichzeitig)*. Nun klettert man die zweite Kletterstange nach unten *(vom Beginn des Levels aus gezählt)* und gehe durch die Tür. Jetzt schnell nach rechts gehen, den gelben Kristall einsetzen und den Schalter betätigen, wodurch sich eine Klappe schließt.
Dann wieder nach links gehen, und zwar möglichst langsam, damit die kleinen gelben Würmer um Keens Füße herumkriechen. Hat man alle Würmer in diesem Level eingesammelt entsteht ein Schuh, durch den man zur geheimen Pyramide befördert wird. ■

Stephan Straube

Apprentice

Hier naht die Lösung für Sigrids Probleme in Welt 17: Den Hexenboss bringt man um die Ecke, indem man drei Kisten stapelt, um an seine Plattform zu kommen und ihn dann mit der vierten Kiste attackiert.
Daraufhin öffnet sich die Steinbarriere und man kommt zu Fumo, den man mit den Kisten, die er ständig erzeugt, ausschaltet. Anschließend öffnet sich die Steinbarriere, und man kann die Mission beenden. ■

Peter Mailand

Arkanoid II

Carsten hat verschiedene Möglichkeiten, um sich das Leben etwas einfacher zu machen. In der Highscoreliste könnte er sich beispielsweise als *TRACY OK* eintragen. Oder im Spiel die Taste CapsLock drücken und *DALEY88* eintippen, was für unbegrenzte Leben sorgt.
Oder im Titelbild *PETERJOHNSONWANTSCHEAT* eintippen, wonach im Spiel nur noch 'S' gedrückt werden braucht, um eine Tür ins nächste Level zu öffnen. Oder er kann sich per Modul an Adresse $D61E39 die Anzahl der Leben einstellen. Reicht das?!?? ■

P. Mailand/A. Zirker

Bard's Tale III

Da es in Gelidia schweinekalt ist, sollte Christian seine Magier ordentlich mit *Harmonic Gems* ausrüsten, damit sie Kampfkraft und Magie der Party immer auffrischen können. In der Einöde von Gelidia gibt es nur den *Ice Keep* und den *Outpost*. Im *Outpost* findet man das Tagebuch eines gewissen Alendar in dem zu lesen ist, daß er mit Lanatir auf einem Kreuzzug gegen das Böse war, der aber tierisch daneben ging. Die Überreste Lanatirs wurde in einer Grabkammer gelagert und diese mit Magie verschlossen.
Weiter geht es zum *Ice Keep*, wo man dem Steinernen Wächter *Alendar* als Paßwort nennt. Es öffnet sich eine Treppe zur oberen Ebene, wo nicht viel los ist - aber ein paar Erfahrungspunkte sind immer gut.
Also flugs die Türme besucht: Im *Grey Tower* gibt es im vierten Level eine Zone, in die man nur mit einem Teleporter kommt. Dort stößt man auf den *Grey Wizard*, der nach seinem Ableben die *Smoky Lens* hinterläßt. *(Die 'Eingangs-Sprüche' bei diesem Turm: INWO, WIHE, FOFO, INVI.)* Ähnliches passiert im *Black Tower (GRRE, SHSP, FEAR, SUEL, SPBI)* und im *White Tower (LEVI, ANMA, PHDO)*, wo jedesmal eine Linse in der entsprechenden Farbe zu finden ist.
Die drei Teile werden dann im *Ice Keep* in die leeren Kreise gelegt, und der Zugang zum *Ice Dungeon* öffnet sich. Dort kommt man nach einem Kampf zur Grabkammer von Lantir, die mit dem Spruch *CALA* betreten wird. Drinnen findet man den *Wand of Power* und *Lanatir's Sphere*, die man schleunigst nach Hause bringen sollte - Belohnung und der nächste Auftrag winken im *Review Board*. ■

Peter Mailand

Laura Bow 2

Tom und Tobi sollten im zweiten Akt mal alle Dolche in der Vitrine des Souvenirshops mit der Lupe untersuchen und auf ein wichtiges Detail achten!

Antonio Krüger

Eye of the Beholder II

Hier ist die Lösung von Steves Problemen mit den 'Münzwächtern': Nachdem man die Münze *Mapaj* genommen hat, geht man durch den Geheimgang im Westen nach oben. In der folgenden Etage, in der sich bei fast jedem Schritt die Wände verändern, muß man ein Wesen, halb Mensch, halb Zwerg, berühren. Dadurch erhält man eine Münze, die das Weiterkommen ermöglicht. *(Das gesuchte Wesen befindet sich übrigens im Westen der oberen Etage - hier hilft nur fleißiges Suchen und etwas Glück...)* ■

Thomas Horrolt

Cadaver

David hat zwei Möglichkeiten, den fiesen Drachen plattzumachen. Einmal kann er die Truhe in Lord Carokis Gruft mit einem Entzauberungsspruch öffnen und die Urne entnehmen. Diese wird auf dem passenden Altar fallengelassen und ein 'Lies Zauber'-Spruch auf den erscheinenden Spruch gesprochen. Danach wird der Spruch mitgenommen und dem Drachen feierlich vorgelesen - und der Drache war einmal...
Alternativ kann man sich auch im Zimmer des Drachen aus den Gegenständen im Inventar einen Turm bauen, auf diesen springen und auf den Kopf des Drachens eine 'Magische Rakete' abfeuern. ■

Stefan Fähler

The Legend of Kyrandia

Die Fireberries verpulvern nur, wenn man sie zu lange rumschleppt. Läßt man sie liegen, bleiben sie in ihrem aktuellen Zustand und beleuchten das jeweilige Höhlensegment. Damit ist es möglich, ein kreisförmiges Gebiet um jeden Busch auszuleuchten, ein paar Schritte ins Dunkle bleiben einem aber nicht erspart.
Tina sollte allerdings zuerst mal die Höhle genauer untersuchen, bevor sie an die Überquerung des Abgrunds denkt. Falls sie danach noch Probleme hat, sollte sie mal folgende Aktionen probieren: werfe Münze in Brunnen, repariere Altar, schwebe über Abgrund. ■

A. Krüger

Shining in the Darkness

Den *Light Shield* kann man nur bekommen, wenn das Gitter bei 3/30 geöffnet wird.
Mit dem dazu nötigen Schlüssel können auch alle anderen Gitter geöffnet werden. Der *Cell Key* findet sich übrigens in Level 4 bei Position 9/18. Zuvor muß allerdings noch der Zwischenboß Mortred besiegt werden... ■

Reinhard Schmidt

! HIER KÖNNTE DEINE ANTWORT STEHEN! GENAUERES AUF SEITE 96 !

Historyline

Dieser strategische Leckerbissen ist teilweise recht kernig. Damit die Nächte vor dem Compi nicht all zu lang werden, hier ein paar praktische Tips.
Da man immer einheitenmäßig unterlegen ist, ist es wichtig, anfangs defensiv zu handeln. Man sollte einen relativ kleinen Verteidigungskreis mit vielen Einheiten im Inneren aufbauen. So kann man angeschlagene Einheiten gegen frische austauschen und die anderen reparieren.
Eine Möglichkeit, sich zusätzliche Einheiten zu beschaffen, besteht darin, mit eigenen Einheiten in der Nähe von Depots und Fabriken zu warten. Wenn der Computer sie erobert, zieht man im nächsten Zug in das Gebäude hinein und erobert so die feindliche Einheit mit. Fünf oder mehr Einheiten pro Level auf diese Art zu gewinnen ist keine Seltenheit.
Möglichst schnell sollten die eigenen Artillerien trainiert werden. Da sie voll ausgebildet sehr effektiv sind, sollte man tunlichst darauf achten, keine zu verlieren, d. h. sie immer mit eigenen Einheiten umgeben, um sie zu schützen. Wenn der Computer mit seinen Artillerien vorrückt, sollte man sich zurückziehen bis die eigene Artillerie ausgebildet ist. Kommen dann die gegnerischen Artillerien in Schußweite, kann man sie mit einem Angriff zerstören.
Sollte es der Computer doch einmal schaffen, eine Artillerie voll auszubilden, lädt man einen Transporter voll Truppen *(wenn möglich Artillerie)* und wartet gerade außerhalb der gegnerischen Schußweite. Im nächsten Zug rückt man vor, lädt die Truppen aus und kann den Gegner dann von vielen Seiten gleichzeitig angreifen.
Beim Angriff, aber auch in der Verteidigung, ist darauf zu achten, daß man sich im vorteilhaften Gelände befindet *(am besten im Schützengraben)*. Nur im äußersten Notfall *(z.B. beim Angriff feindlicher Artillerie)* sollte man einen Schützengraben aufgeben.
Wenn Flugzeuge zur Verfügung stehen, muß so schnell wie möglich die Lufthoheit erreicht werden. Die feindlichen Flieger sollte man mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln angreifen. Wichtig ist, die Flugzeuge mit vielen Einheiten auf einmal anzugreifen, um sie schnell zu vernichten und dem Computer keine Gelegenheit zu geben, sie zu reparieren *(das Reparieren der eigenen Einheiten nicht vergessen!)*.
Sind erstmal alle gegnerischen Flugzeuge vernichtet, ist der Level so gut wie gewonnen, da der Computer nur sehr, sehr selten neue baut. Man selber produziert nun ausschließlich Bomber und schaltet mit ihnen die weitreichenden Waffen aus, dann rückt man mit Bodentruppen nach. So ist das gegnerische HQ schnell erreicht.
Bei Seeschlachten gilt praktisch das gleiche wie bei Flugzeugen. Gibt es Schlachtschiffe, diese so schnell wie möglich an kleinen Feindschiffen trainieren. Außerdem mit Schlachtschiffen nur aus der zweiten oder dritten Reihe schießen, damit der Gegner nicht herankommt. Gleichzeitig die feindlichen Schlachtschiffe mit Zerstörern und U-Booten angreifen. Übersteht das eigene Schlachtschiff den Kampf, kann man von der Küste aus weit ins Landesinnere schießen und große Schäden anrichten.
Gibt es keine Fabriken, bleibt man in den Verteidigungsstellungen *(wenn möglich alle Einheiten an vorderster Front eingraben)* und läßt den Gegner angreifen. Es ist unbedingt notwendig, die eigenen Artillerien in die zweite Linie zurückzuziehen, um sie auf keinen Fall zu verlieren. Angeschlagene Einheiten sofort austauschen und reparieren. Beim Reparieren darauf achten, daß die stärksten Einheiten zuerst wieder auf Vordermann gebracht werden. Erst wenn man truppenmäßig klar in der Überzahl ist *(an der Musik zu erkennen)*, sollte man einen Angriff wagen. ■

Florian Leibenzeder

Super Hang On

Wer sich auf dem Mega Drive gerne eine Aufstockung der Rennkasse gönnen will, der baue einfach soviel Crashs, bis die Meldung *'Your frame is broken'* auftaucht. Tritt man jetzt wieder zum Rennen an, so wird man zwar disqualifiziert, erhält aber für jeden Versuch 400 Mäuse. ■

Oliver Glas



Es kann natürlich nicht angehen, daß ein Bruder so sang- und klanglos irgendwo in Südamerika verschwindet. Also bleibt Jason Roberts nichts anderes übrig, als sich selbst auf die Socken zu machen und auf den Spuren des Verschollenen zu wandeln.

Foto: Pictor International

Was er dabei erlebt, sei nun beschrieben, doch zuvor noch eine kleine Anmerkung: An manchen Stellen im Spiel muß, da man sonst stirbt, voll auf Zeit gespielt werden. Diese Stellen wurden durch **"Zeit!!!"** besonders hervorgehoben.

Chapter 1 - Terror in the Jungle

Jason Roberts fährt zu Beginn des Spiels auf den Parkplatz und steigt aus seinem Wagen. Sein Weg führt ihn in das Gebäude im Hintergrund *(Allister Research Co.)*. Vor seinem und Allens Büro sitzt Darlene, die Sekretärin. Jason unterhält sich mit ihr und erfährt dabei, daß ihn sein Chef zu sprechen wünscht. Er sucht das am Flurende gelegene Büro seines Chefs *(Mr. Thornick)* auf und erfährt vom Verschwinden seines Bruders.

Nach diesem Gespräch begibt sich Jason in sein Appartement, wo er sich zunächst um seine Post kümmert. Dazu greift er den Brieföffner vom Tisch und öffnet damit das auf dem Boden liegende Päckchen. Er nimmt den darin befindlichen Brief an sich.

Chapter 2 - A Secret Code

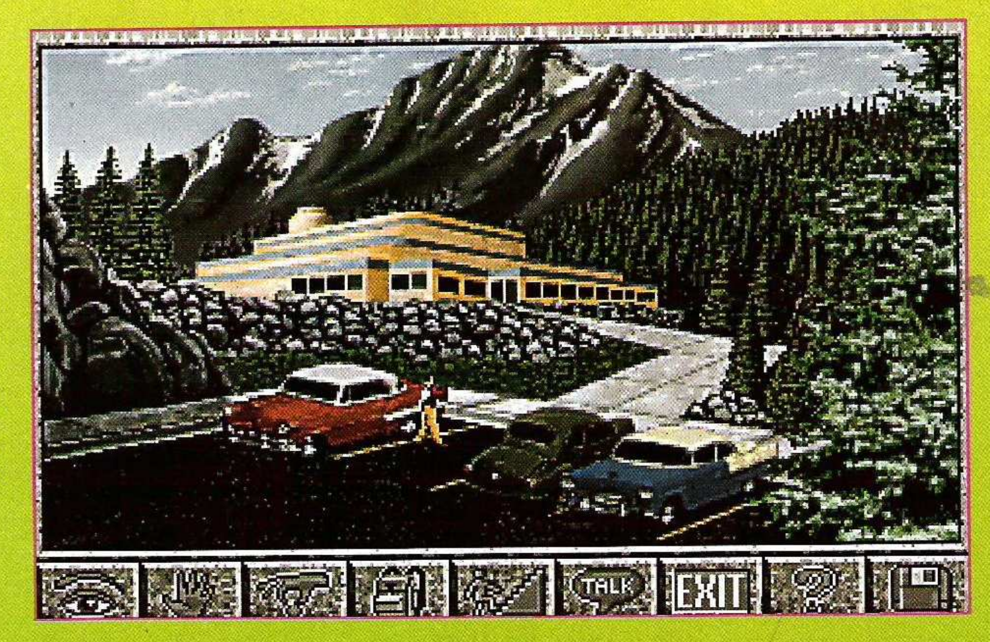
Jason öffnet den Brief, er ist von Allen. Allen schreibt, daß Janson für genauere Informationen Allens Unterlagen sowie einen Mikrofilm benötigt. Außerdem enthält der Brief einen Code, der mit einem Ring dechiffriert werden kann. Jason steckt den noch auf dem Boden liegenden Schlüssel ein. Da sich im Appartement sonst nichts Interessantes befindet, geht er zurück zu *Allister Research*.

In seinem Büro *(erste Tür rechts)* öffnet er den Käfig und nimmt die Ratte an sich. Er macht den mittleren Schrank auf und entnimmt ihm die Flasche Alkohol. Nach dem Verlassen des Büros setzt er die Ratte auf den Schreibtisch von Darlene *(hier darf sich Jason nicht bewegen, da es sonst zu offensichtlich wäre was er vorhat!)*, woraufhin die Sekretärin schreiend die Flucht ergreift.

Im kleinen Schlüsselkasten hinter ihrem Schreibtisch 'findet' er nach dem Öffnen den linken und den mittleren Schlüssel aus der unteren Reihe.

In Allens Büro *(Tür daneben)* findet Jason eine Filmrolle auf dem Tisch, einen Dartpfeil an der Wand und über der Glasvitrine ein Blasrohr. Diese Teile steckt er alle ein. Im Vordergrund befindet sich ein Buch, welches er aufschlägt und liest. Es handelt sich dabei um ein Rezept für einen amazonischen Liebestrank. Jason läßt die Leinwand herunter, legt die Filmrolle in den Projektor und sieht sich den Film an. Mit dem im Päckchen gefundenen Schlüssel öffnet er den Schrank. Ein Band. Da Jason so ziemlich alles gebrauchen kann, nimmt er auch dieses mit. Mit dem Vitrinenschlüssel schließt er die Glasvitrine auf und entnimmt ihr den Dschungeltrank. Am Fenster liegt Allens Tagebuch. Jason schlägt es auf und sieht es sich an.

Zurück im eigenen Labor mischt er den Dschungeltrank mit dem Alkohol, schaltet den Bunsenbrenner ein, erhitzt die eben entstandene Flüssigkeit bis sie grün wird und nimmt sie an sich. Er schaltet den Bunsenbrenner wieder aus. Die Spitze des Dartpfeils tränkt er mit der Flüssigkeit und steckt



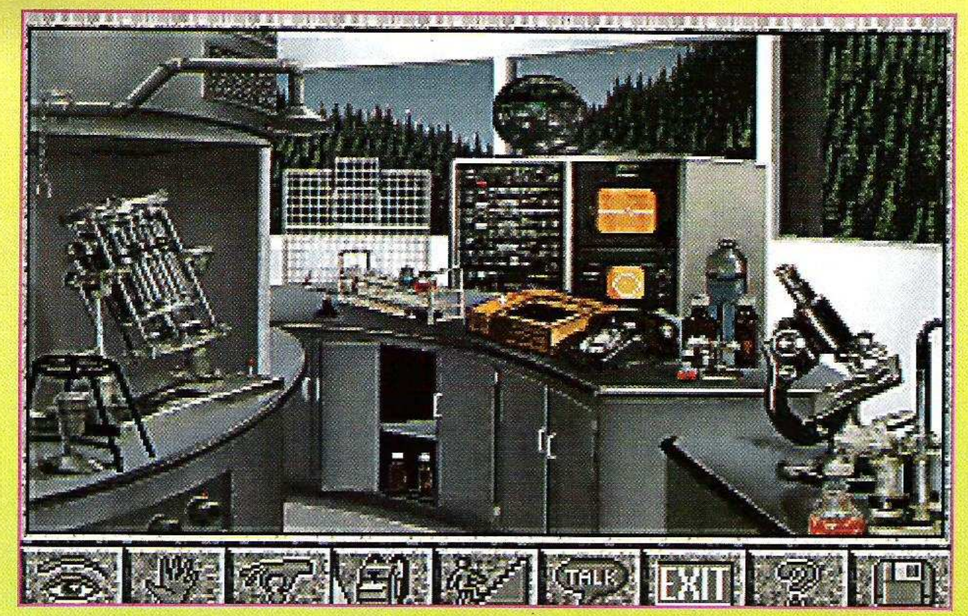
▲ Geheimes Forschungslabor








▼ Wir schauen uns einen Film an



▲ *Rattenfänger*

den Pfeil in das Blasrohr.

Vor seinem Büro holt er sich vom Kleiderständer den ersten Kleiderbügel von rechts und verläßt das Gebäude. Am Parkplatz öffnet er mit dem Schlüssel den Kofferraum von Darlene Flitchs grünem Auto. Er nimmt den Bolzenschneider sowie das Brecheisen an sich und schließt den Kofferraum wieder. *(Wieso hat eine Sekretärin eigentlich solches Werkzeug im Kofferraum???)*

Jason setzt sich in sein Auto und fährt zurück zu seinem Appartement, das in der Zwischenzeit völlig verwüstet wurde. Er legt das Band in das auf dem Tisch stehende Tonbandgerät, das Gottseidank noch funktioniert, und erhält dadurch die Kombination für den Safe in Allens Büro. Was ist das? Am Sessel blinkt doch etwas? Es stellt sich als der gesuchte Ring zum Entschlüsseln des Codes heraus.

Zurück in Allens Büro nimmt Jason die Dartscheibe von der Wand und öffnet mit Hilfe der Kombination den Safe: 1000 Dollar kommen zum Vorschein. Wie schon gesagt: einstecken. Auf dem Flur befindet sich eine Maschine. Die Doppeltür links davon öffnet Jason. Der kluge Spieler sollte spätestens an dieser Stelle vorsichtshalber speichern!

Da *Allister Research* am Berg gebaut hat, wird das Gelände dahinter einschließlich des Berges mitgenutzt. Jason geht also durch die Tür, klettert auf den im Vordergrund stehenden Baum und schießt mit dem Blasrohr auf die Wache, die sich auf dem Weg nach hinten zwischen Wachhäuschen und Mülleimer befinden muß.

Und jetzt geht es auf **Zeit!!!**

Mit dem Bolzenschneider schneidet Jason die Kette um den Mülleimer durch und bringt sich aus der unmittelbaren Reichweite des heranwatschelnden Tieres, am besten zum Wachhäuschen. Während der Bär sich jetzt genüßlich um die Mülltonne kümmert, hat Jason Zeit, den Schlüssel neben der Jacke aufzunehmen, durchs Tor zu gehen und die Tür im Hintergrund mit Hilfe des Schlüssels aufzuschließen. Dadurch gelangt er nach Chapter 3.

Chapter 3 - Heavy Metal-Monster

Jason sieht sich B.O.B. an *(kann es sein, daß einem dieser Name bekannt vorkommt?)* und erfährt, daß dieser auf Ablösung wartet. Jason geht also wieder nach draußen, nimmt die nun vom Bären leergefressene Tonne an sich und geht zurück zu B.O.B.. Nachdem dieser die Höhle verlassen hat, öffnet Jason mit Hilfe des Hebels die Tür. Mit dem Brecheisen knackt er die Schublade unten rechts und entnimmt dieser die Karte, den Kompaß sowie den Mikrofilm - und der Spieler sollte mal wieder einen Zwischenstand auf Diskette ablegen.

So, jetzt aber zurück ins Büro. Auf dem Weg dorthin bemerkt Jason, daß die Bibliothek geöffnet hat. Das ist doch die Gelegenheit, den Mikrofilmbetrachter zu benutzen, um den Mikrofilm zu lesen. Die Idee ist an sich gut, jedoch ist die Bibliothekarin Miss Morton damit überhaupt nicht einverstanden. Stattdessen erzählt sie Jason, daß ihre Vergeßlichkeit immer schlimmer wird. Na, dieser Zustand kann doch ausgenutzt werden.

Jason läuft zum Parkplatz und öffnet mit dem Kleiderbügel das Auto von Miss Morton *(blau-weiß)*. Er schaltet das Licht ein und schließt die Tür wieder vorschriftsmäßig, da die kleine Manipulation ja unbemerkt bleiben soll. Als freundlicher Mensch weist Jason die Bibliothekarin nun darauf hin, daß das Licht noch an ist. Diese bedankt sich und läuft hinaus.

Jason nutzt die Chance und sieht sich auf dem Betrachter den Mikrofilm an. Aha, ein gewisser Hans Stroheim sucht am Amazonas nach den letzten Geheimnissen *(insbesondere große Smaragde)*. Jason begibt sich zum Auto, fährt zum Flugplatz und landet in Chapter 4.

Chapter 4 - Hot Pursuit

Auf dem Flughafengelände in Cuzco bemerkt Jason, daß jemand vergessen hat, die Luftpumpe vom Fahrrad mitzunehmen. Na gut, dann wird Jason das eben erledigen. Und wenn er schon dabei ist, überprüft er auch noch, ob der Lastwagenfahrer so sorgfältig war, seine Tür zuzuschließen. Nein, also sowas... Jason greift sich die herausgefallenen Zigaretten. Nicht daß die noch jemand klaut. Außerdem hängt da noch ein Kanister, nein ... hing...

Jason geht ins Flughafengebäude und spricht mit José Cortes. Dieser gibt jedoch nur Auskunft bei entsprechender Gegenleistung. Jason gibt ihm von seinem Geld und erhält dafür eine rote Karte. *(Wichtig: Während dem Gespräch über das Talk-Icon den*

Offer-Befehl verwenden!).

Jason öffnet die Tür zum *Green Monkey* und spricht mit dem Barkeeper. Er zeigt ihm die rote Karte *(Offer)* und erhält den Tip, mit den Piloten zu sprechen. Einer erklärt sich auch bereit, Jason mit nach Rio Blanco zu nehmen. Im Flugzeug nimmt Jason sofort den auf dem Boden liegenden Fallschirm an sich, da später die Zeit nicht reichen könnte. Es folgt eine prekäre Situation, die bis in Chapter 5 andauert.

Chapter 5 - Flight of Doom

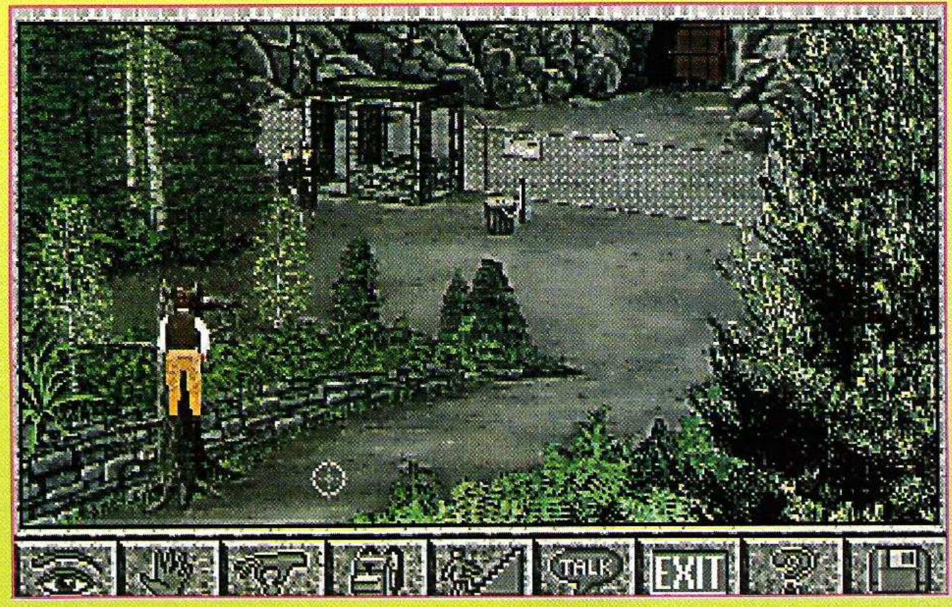
Da ein Gespräch mit dem Piloten nichts nützt, läuft Jason bis zum Hühnerkäfig und wartet. Nach einer erneuten Aufforderung durch den Piloten geht dieser einen Schritt nach vorne. Jason nutzt diese Chance und öffnet den Käfig. Und wieder geht es auf **Zeit!!!**

Der Pilot ist weg, und die Maschine beginnt abzustürzen. Zu allem Pech ist auch noch die Tür zum Cockpit verklemmt. Jason bindet den Fallschirm an die Tür, und durch den nun entstandenen Ruck öffnet sich diese. Im Cockpit zieht Jason das linke Steuerrad zurück, schiebt die drei roten Hebel nach hinten und drückt den grauen Hebel *(neben dem linken Steuerrad)* nach unten. Die Maschine gleitet in den Sinkflug und ... **Zeit!!!**

Im Vordergrund öffnet Jason die Kiste sowie die darin befindliche Schachtel und entnimmt ihr das Schlauchboot. Mit der Luftpumpe bläst er das Schlauchboot auf und wirft es ins Wasser. *(Etwas ähnliches kennen wir wohl auch schon...)* In der Ortschaft erlebt Jason eine 'freundliche' Begrüßung durch El Loco, mit dem er in Chapter 6 noch mehr zu tun haben wird.

Chapter 6 - El Loco

Neben sich entdeckt Jason eine Planke, welche er einsteckt. Vom Wagen nimmt er eine Handvoll Pfefferschoten mit und begibt sich in die Kantine *(linkes Gebäude im Vordergrund)*. Er spricht mit der Bedienung hinter der Theke. Das Telefon im Hotel *(anderes Gebäude)* ist durch El Loco blockiert. Um diesen zu vertreiben, muß sich Jason etwas einfallen lassen, aber vorher sollte man lieber nochmal speichern!

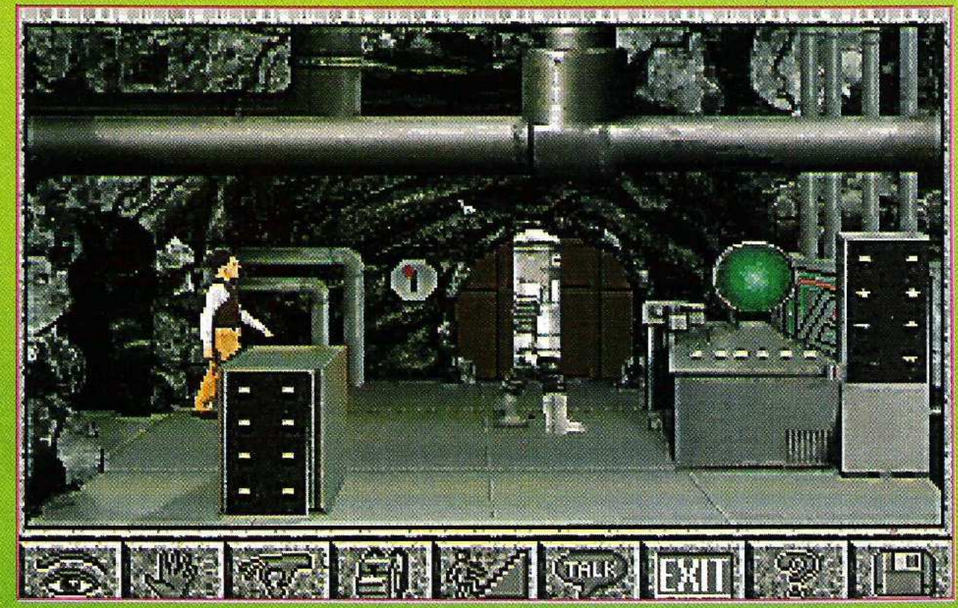


▲ *Blasen Sie doch mal in das Röhrchen ...*

Wichtig: Alle folgenden Handlungen sollte man nur durchführen, wenn die Bedienung Jason den Rücken zuwendet! Auf der Theke liegt ein Messer, mit dessen Hilfe man die Pfefferschoten zerkleinern kann, diese mischt Jason dann in das Essen von El Loco.

Er verläßt die Kantine und betritt sie wieder. Da die Gäste die Kantine verlassen haben, adoptiert Jason das auf dem ersten Tisch liegende Kleingeld sowie den Käse. Da auf dem zweiten Tisch auch noch ein Feuerzeug liegt und man nie weiß, ob man das Ding nicht mal brauchen kann, wird es ebenso eingesteckt. Jason geht wieder nach draußen und bewundert den Erfolg seiner Handlung. Nichts wie rein ins Hotel an den Telefonapparat und gewählt. Nach dreimaligem Klingeln bricht Jason das Gespräch ab.

Er nimmt die Rattenfalle auf der Treppe an sich, legt den Käse hinein und setzt die Falle wieder ab. Kurz danach ist das Rattenloch frei zur Untersuchung. Jason steckt das gefundene Geld ein und läuft zurück in



▲ *Hungriger Blecheimer*

die Kantine, um auf eine bestimmte Person zu warten.

Während der Unterhaltung stellt diese Fragen. Die Antworten lauten: *1952; 3 Brüder 1 Schwester; Wild Women Of Wongo.* Sie gibt sich als Maya zu erkennen.

Nach dem Verlassen der Kantine sieht Jason, daß der Bote für das Pepperoniattentat zur Verantwortung gezogen wird. Jason nimmt die an der Kantine lehnende Leiter und stellt sie an die linke Wand des Hotels. Nach dem Hinaufsteigen schlägt er mit der Planke auf das Schild des Hotels und steigt wieder hinunter. Er bekommt vom Boten zum Dank einen Goldnugget geschenkt. Bevor Jason jetzt diesen Ort verläßt, läuft er noch zum Verkaufsstand und erwirbt bei Arturo ein Netz, Munition, Wurzeln, die Machete und das Paddel.

Sicherheitshalber nochmal speichern, dann aber nichts wie ab zu Maya ins Boot geklettert, denn sie bringt Jason zu Allen und nach Chapter 7.

Chapter 7 - The Bridge of Death

Ab jetzt muß mit Jason und Maya gleichzeitig und auf **Zeit!!!** gespielt werden. Falls die Zeit absolut nicht reichen sollte, können die ersten Tätigkeiten von Jason weggelassen und sofort mit Maya weitergespielt werden:

Jason gibt Allen die Munition, verwendet die am Boden liegenden Bleche als Schutz, und stabilisiert das Ganze mit dem Stamm. Maya geht auf die Brücke und repariert mit dem Fischnetz den Riß. Ist sie auf der anderen Seite angekommen, beginnt Jason über die Brücke zu laufen. Nun will auch Allen folgen, wird aber dabei erschossen. Als letzte Tat kann er noch die Brückenseile durchtrennen, um es den Verfolgern schwerer zu machen.

Am Boot angekommen spricht Jason mit dem Kapitän und bietet diesem seine Zigaretten sowie den Goldnugget an *('Offer'-Befehl)*, worauf dieser einwilligt und beide mitnimmt. Leider entpuppt sich der Kapitän als hinterhältiger Sklavenhändler, befördert Jason von Bord und uns nach Chapter 8.

Chapter 8 - Slave Traders

Als nächstes muß Maya befreit werden, vorher sollte man aber nochmal speichern! Wenn sich die Wache auf der Rückseite vom Boot befindet, wechselt Jason nach rechts, wirft die Wurzeln in den Fluß, schnappt sich ein Schilfrohr und geht ins Wasser. Wenn die Wache wieder auftauchen sollte während Jason noch am Fallreep hängt, bleibt er solange in Deckung, bis die Wache wieder hinter dem Schiff verschwindet.

Er betritt das Deck und nimmt sofort die herumliegende Angel an sich. Hinter dem Schornstein öffnet er die Kiste und entnimmt die Harpune. Während dieser Aktionen versucht er immer, aus dem Sichtfeld der Wache zu bleiben. Jason läuft zum Bug des Schiffes und schiebt die linke Kiste nach unten, legt anschließend die Harpune auf das Harpunengestell und schwenkt dieses herum. Dabei versucht er es zu vermeiden, daß er auf den roten Knopf kommt, da dieser die Harpune auslöst. Er wartet, bis sich die Wache in direkter Linie *(Verlängerung)* der Harpune befindet und löst sie durch Druck auf den roten Knopf aus. Wieder ein Problem weniger. Jason geht zurück zum beleuchteten Fenster und sieht hindurch.

Mit der Angelrute holt er sich den Schlüssel vom Tisch und geht zurück zur Kabine des Maats. Dort wird abgespeichert, denn die nächsten Aktionen laufen wieder auf **Zeit!!!**

Er öffnet mit Hilfe des Schlüssels die Tür. Im Raum angekommen schnappt er sich den Balken rechts neben der Tür und blockiert damit dieselbe. Mit dem Messer schneidet er Mayas Fesseln durch, öffnet das Medizinschränkchen, entnimmt die Flasche, steckt den Lappen vom Tisch in die Flasche und entzündet diesen mit Hilfe des Feuerzeuges. Anschließend öffnet er das Bullauge und wirft den Molotov-Cocktail hindurch. Sobald der Ruf des Kapitäns ertönt, entfernt er den Balken, macht die Tür auf und verläßt die Kabine.

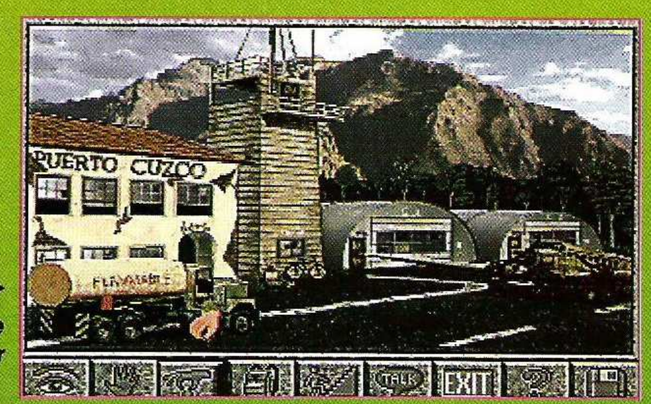
Im Dorf der Indios angekommen, halten diese Maya und Jason für Götter. Wenn sie dies nicht beweisen können, sterben sie - also vorher vielleicht noch speichern!

Jason wartet, bis eine Kiste im Fluß angeschwommen kommt, welche er mit Hilfe des Netzes herausfischt. In der Kiste befindet sich ein Feuerwerk, das am besten eingesetzt, also in das Feuer geworfen wird, wenn der Medizinmann das erste Mal sagt, daß die Zeit abläuft *('Time is nearly up')*.

Die folgenden Aktionen müssen wieder mit Hilfe von Maya in Rekordzeit ausgeführt werden: Jason dreht im



◀ Ganz schön verklemmt



▶ Immer diese Raucher

Vordergrund den Stein um und steckt den darunter befindlichen Wurm an den Angelhaken. Maya geht nach rechts über die Brücke. Jason wirft die Angel aus und fängt den im Fluß schwimmenden Fisch, geht zur Hütte, nimmt die dort hängende Kelle an sich, geht nach hinten zum Topf, stellt diesen aufs Feuer und wirft den Kanister sowie den Fisch in den Topf. Maya pflückt die rot-grüne Pflanze im Vordergrund. Jason wirft auch die Pflanze in den Topf. Maya läuft zurück zum Topf, füllt die Kelle und flößt die Flüssigkeit dem Jungen ein.

Da dieser sich dadurch wieder erholt, erhalten beide vom Medizinmann ein Kanu und Hinweise für die Flußreise *(links, rechts, rechts, links)* um damit in das Chapter 9 zu reisen.

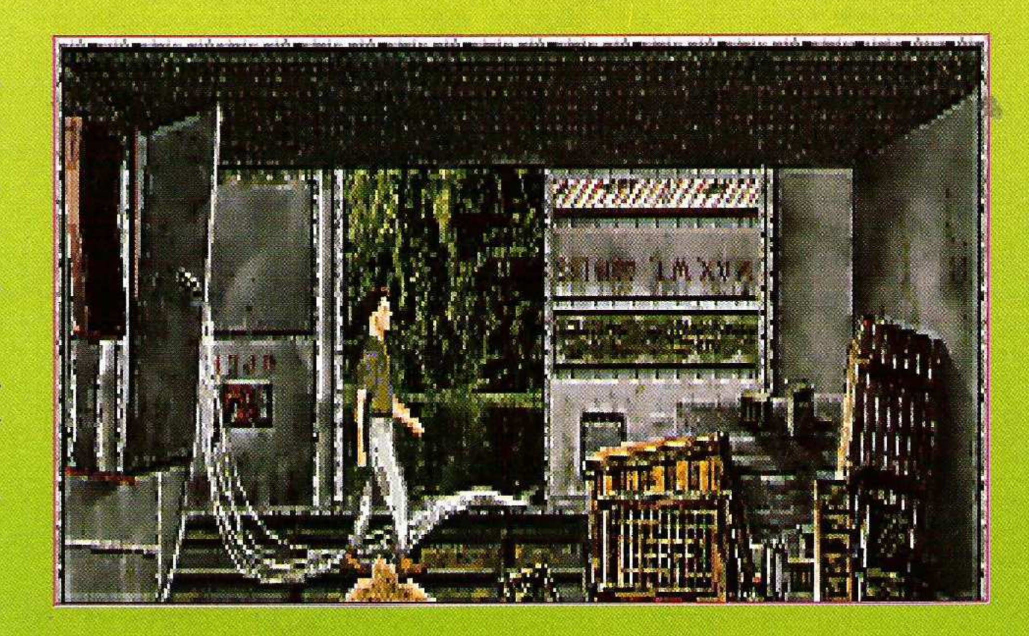


▲ *Charmant, charmant*

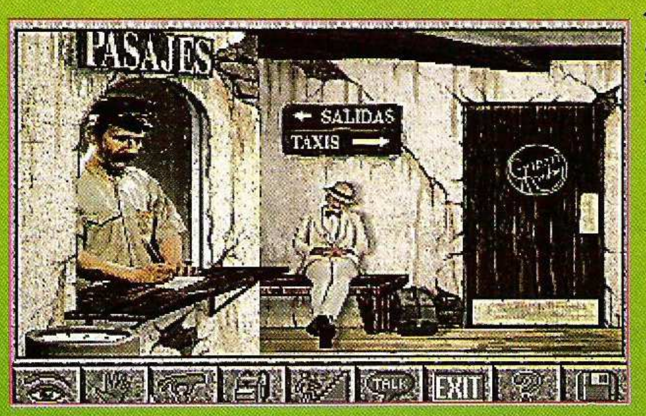
Chapter 9 - Ancient Secrets

Wenn Stroheim zu sprechen beginnt, bricht Jason das Gespräch ab und bietet ihm *(mit dem 'Offer'-Befehl)* die Karte und den Kompaß an. Stroheim beauftragt sie, die Smaragde zu beschaffen, woraufhin sie sich am Baumhaus wiederfinden. Vor dem folgenden Teamwork ist wieder Speichern angesagt.

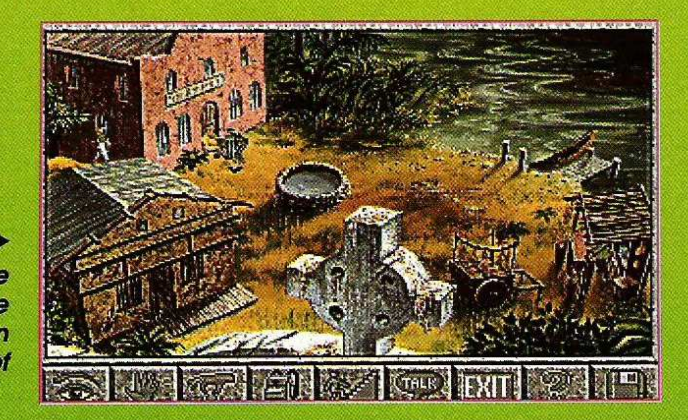
Maya nimmt das Brett und legt es auf den großen Stein. Jason klettert auf den Baumstumpf und katapultiert Maya nach oben. Maya klettert weiter hinauf, geht dann vorsichtig nach rechts, benutzt die Liane zum Baumhaus und löst dort das Seil. Jason klettert am Seil nach oben und geht vorsichtig nach rechts zum Aufzug.



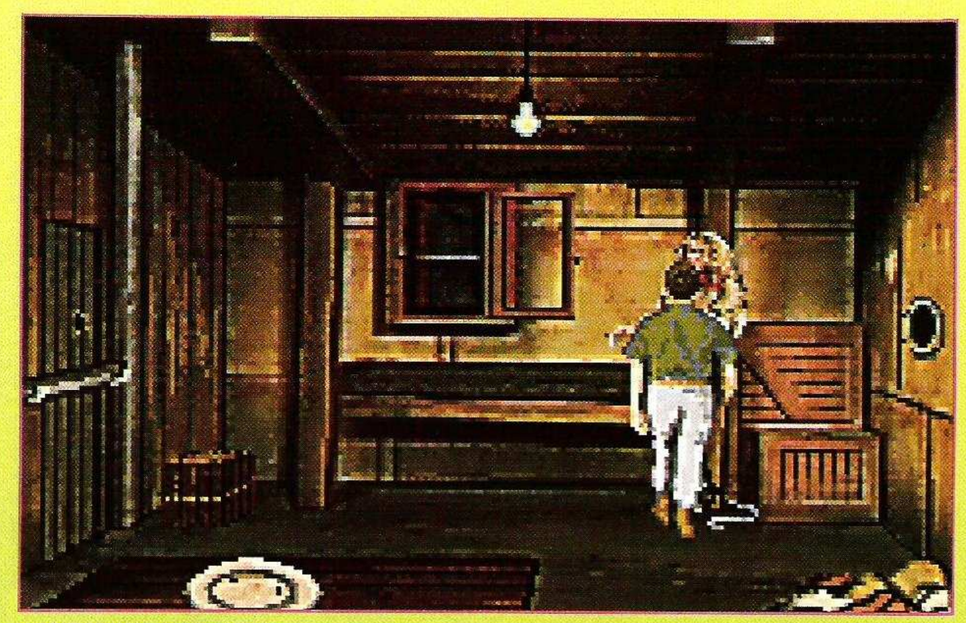
▲ *Das schlaucht!*



◀ *Kleingeld gefällig*



▶ *Kleine Schläge auf den Hinterkopf*



▲ *Wir retten eine Lady*

Maya betritt den Aufzug, Jason greift nach dem losen Ende des Seils und zieht Maya nach oben. Maya geht dann vorsichtig nach links bis zum Eingang der Hütte und wirft einen Blick in Chapter 10...

Chapter 10 - The Hall of Death

Im Baumhaus nimmt Maya den Schlüssel vom Brustkorb des hinteren Skeletts, öffnet damit die Kiste im Vordergrund und entnimmt dieser die Schriftrolle. Mit der Machete bearbeitet sie das Gras hinter der Kiste sowie den Brustpanzer des zum Vorschein gekommenen Skeletts und schnappt sich den nun offenliegenden Smaragd. Von Stroheim erhalten die Helden dann weitere Informationen *(rechts, links, links, rechts)*, um in Chapter 11 zu gelangen.

Chapter 11 - The Spectre of Evil

Sie gelangen zu einem Lager, in dem das Grauen gewütet hat. Maya nimmt das Drahtseil von der Winde des Jeeps und legt es um einen Ast. Jason nimmt vom hinteren Zelt die Kette, hängt diese in das Seil und legt sie dann um den Baumstamm. Anschließend nimmt er den Benzinkanister aus dem oberen Zelt an sich. Maya füllt nun das Benzin in den Tank des Jeeps. Mit dem auf dem Boden liegenden Schlüssel *(Leichen untersuchen)* startet sie den Jeep und danach die Winde.

Jason schlägt jetzt das zusammengekrachte Zelt zurück und entnimmt aus der zum Vorschein gekommenen Kiste die Dynamitstangen sowie aus der im Vordergrund stehenden Kiste den Geigerzähler. Dieser wird auch sogleich ausprobiert. Dort, wo eine extreme Belastung festgestellt wird, befindet sich eine Pfeilspitze, welche ebenso eingesteckt wird. Die beiden verlassen nun den Lagerplatz *(rechts, rechts, rechts, links, rechts)* zu einer Fahrt ins Ungewisse respektive nach Chapter 12.

Chapter 12 - A Secret Passage

Jason läuft zum abgestorbenen Ast und bewegt diesen nach vorne. Dadurch wird eine geheime Tür freigegeben. Die am Lagerplatz gefundene Pfeilspitze drückt er auf die Markierung an der Tür, wodurch sich diese öffnet und er in eine große Halle gelangt. Da ihm die Verfolger dicht auf den Fersen sind, stellt er sich zwischen die beiden Pfeiler und zündet bereits das Dynamit an. Die Verfolger erschießen die Bogenschützen. Jason legt das Dynamit neben sich ab und beginnt zum anderen Ende der Brücke zu laufen - direkt ins Chapter 13...

Chapter 13 - The Thing in the Pit

Tja, und Jason landet in einer Grube, in der es wieder auf **Zeit!!!** geht. Schlau wie er ist, nimmt er den abgebrochenen Speer sowie die Stiefel an sich. Den Schildkrötenpanzer schiebt er an die Wand und klettert auf ihn. Über ihm hängt eine Fackel, welche er in die Hand nimmt und damit die ankommende Ameise bis zum anderen Ende der Grube zurücktreibt. Währenddessen hat er jetzt Zeit, die Schnürsenkel an den Speer zu binden, und daran das Messer. Mit Hilfe des provisorischen Speers schneidet er die über ihm hängende Blume ab.

Da in der Zwischenzeit die Fackel erlischt und die Blume einige Zeit braucht, bis der in ihr befindliche Sirup zu tropfen beginnt, weicht Jason wieder bis zum Ende der Grube zurück. Die Ameise beginnt wiederum, auf ihn zuzulaufen, wird durch den tropfenden Sirup aufgehalten und beginnt, diesen zu trinken. Jason nimmt den Speer, läuft auf die Ameise zu und sticht ihr in die ungeschützte Unterseite des Körpers, bis sie tot zusammenbricht.

Chapter 14 - The Guardians of Eden

Da Maya mit dem Wasser des Lebens geheilt wurde, darf sie diesen Ort hier nicht mehr verlassen. Jason hat sich in sie verliebt und verspricht ihr, hier bei ihr zu bleiben. Auch sie hat ihre Meinung über Männer gründlich geändert, und liebend fallen sich beide in die Arme. Jetzt stellt sich nur noch die Frage, ob Darlene Flitch in der Zwischenzeit aufgehört hat zu rennen. Aber was für ein absurder Gedanke in diesem Moment. Kopfschüttelnd sehen wir dem Abspann zu, um uns dann wieder einem anderen Spiel zuzuwenden... ■

Jürgen Rinker & HoSS

Gib Selena keine Chance...

Trouble in Turnvale



Wer sich das stimmungsvolle Intro angeschaut hat, findet sich als Diermot in einer schmutzigen Zelle wieder. Vor Euch liegt die Aufgabe, die Stadt Turnvals von der Herrschaft der bösen Selena zu befreien. Damit die Sache nicht zu einfach wird, müßt Ihr Euch nicht nur mit der Chefin selbst herumschlagen, sondern auch mit ihren Helfern, den dummen, aber fiesen Skorl.

Der erste von diesen Fieslingen dürfte inzwischen schon mal in Eure Zelle reingeschaut haben, und Ihr solltet langsam überlegen, wie Ihr hier rauskommt. Der folgende Lösungsweg kann Euch dabei helfen. Er ist ein möglicher Weg und führt Euch direkt zur Lösung des Adventures. Aber es soll hier nicht verschwiegen werden, daß es sich lohnt, auch mal auf eigene Faust durch Turnvale zu streifen. Ein Gespräch hat fast nie negative Folgen und lohnt sich oft. Wer weiß schon, was ein Skorl braucht, wenn er Durchfall hat? Euer treuer Begleiter Ratpouch verrät es Euch. Nun wird es aber Zeit, Ratty zu befreien und mit ihm in die Stadt zu kommen.



▲ *Neues aus dem Dungeon*

Zoff im Gefängnis

Durch einen Spalt in der rechten Wand Deiner Zelle kannst Du Ratty schon mal sehen. Er liegt auf einer Folterbank und ist mit einer Lederschnur gefesselt.

Um die Zelle zu verlassen, nimmst Du die Fackel, die über Deinem Strohbett lodert. Du kannst ja mal etwas üben, aber ich glaube, sie wird Dir auf jeden Fall aus der Hand gleiten. Natürlich steht Dein Strohbett jetzt in Flammen. Verstecke Dich also lieber in einer der dunklen Ecken deiner Zelle und warte, bis der Skorl kommt. Der Skorl ist dumm genug, Dir genügend Zeit zu lassen um durch die geöffnete Tür zu entwischen. Schließe die Tür hinter Dir und verriegele sie dann.

Jetzt kannst Du Dich entscheiden, ob Du erst Ratty oder dem Häftling hilfst. Sprichst Du den Häftling an, verlangt er nach Wasser. Zwar findest Du kein Wasser, dafür aber den Schnaps der Skorl. Dazu mußt Du in die Wachstube. In der rechten Ecke steht die richtige Flasche, links das Faß. Der Hahn erscheint im Menü erst, wenn Du das Faß betrachtet hast. Dann benutze die Flasche mit dem Hahn; das Gebräu bringst Du dann dem Häftling.

Du erfährst jetzt, daß dieser Wulf heißt und an einer Verschwörung gegen die Skorl und Selena teilgenommen hat. Er sagt Dir, daß Du den Schmied aufsuchen sollst, um ihn und das Mädchen zu warnen, da es in der Stadt einen Verräter gibt. Das ist Deine erste Aufgabe in der Stadt. Wulf gibt Dir auch den Hinweis, daß hinter den Mauersteinen (rechts) ein Gang ist - seine letzte Tat. Spätestens jetzt brauchst Du Ratty. Gehe also wieder in die Wachstube und nimm das Messer, welches auf dem Faß liegt. Dann gehst Du in die Folterkammer. Du befreist Ratty, indem Du die Lederschnur mit dem Messer durchschneidest.

Ratty ist Dir von nun an ein treuer Begleiter und unentbehrlicher Helfer. In der Wachstube kannst Du Dir noch eine Münze besorgen, wenn Du den Sack in der rechten Ecke aufschneidest und ihn nochmals betrachtest. Jetzt geht es wieder in die äußere Zelle. Da Du zu schwach bist, um die Mauersteine zu schieben, gibst du einfach Ratty den Befehl - für ihn sind solche Dinge ein Kinderspiel. Ratty verschwindet im Gang, und Du gehst ihm einfach hinterher.

Willkommen in Turnvale

Nach dem freien Fall durch die Kanalisation findest Du Dich in der Kanalisationsöffnung wieder. Kein angenehmer Ort, um lange zu verweilen. Die Straßen der Stadt sind da schon weitaus interessanter. Auch wenn Du den Weg zur Schmiede schon kennst *(Du hast ja die Karten)*, solltest Du ruhig die Leute, denen Du begegnest, ansprechen. Sie bekommen erst dann ihre Namen. Beim Ansprechen formuliert das Programm oft die aktuelle Aufgabe in eine sinnvolle Frage. Manchmal hast Du auch die Wahl zwischen mehreren Möglichkeiten.

Bist Du so oder so in der Schmiede angekommen, nimmst Du erstmal das

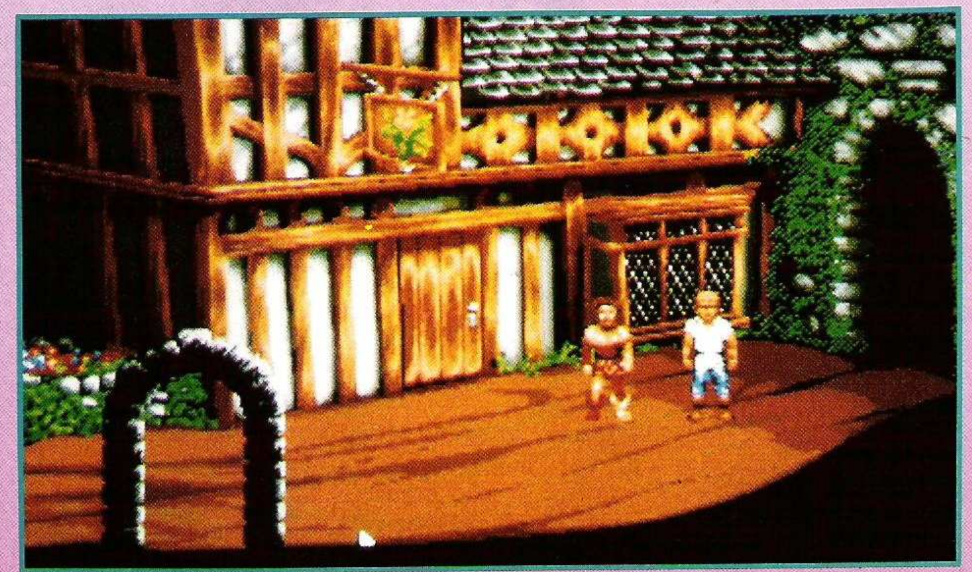
Pulverfaß. Ist der Schmied in der Schmiede, so sprichst Du ihn an. Er heißt Luthern. Du mußt ihm mitteilen, daß Du vor kurzem den Skorl entwischt bist. Es entspinnt sich ein Gespräch, in dessen Verlauf Du erfährst, daß es sich bei dem Mädchen um die schöne Goewin handelt. Nun mußt Du Dich nach ihr in der Stadt umhören.

Auf der Suche nach Goewin

Bei dem Versuch, etwas über den Verbleib von Goewin herauszubekommen, solltest Du auf jeden Fall auch mit Mallin sprechen *(das ist der Mann in Grün)*. Er gibt Dir einen Metallbarren, den Du im Krämerladen bei Ewan in ein paar Silbermünzen und eine Kette samt Edelstein umtauschen kannst. Der Edelstein ist zwar nicht echt, aber hilft Dir trotzdem.



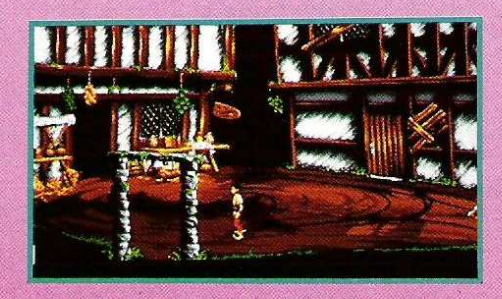
▲ *Vor verschlossener Tür*



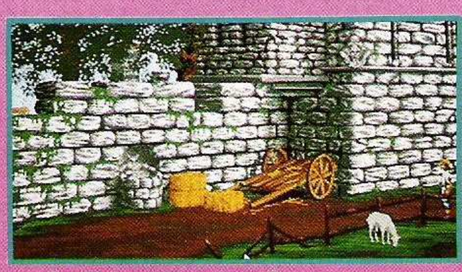
▲ *Der Mann weiß auch keinen Rat*

Dann kannst Du zur Elsternschenke gehen und bei dieser Gelegenheit den Edelstein bei der Wirtin Nellie gleich gegen eine Flasche eintauschen. In der Elsternschenke findest Du auch eine unfreundlichen Herrn mit Namen Markus. Wenn Du ihn mit einer Münze bestichst, sagt er Dir, daß Goewin von den Skorl im Rathaus gefangen gehalten wird. Von diesem Zeitpunkt an solltest Du diesen üblen Burschen links liegen lassen.

Mit der Antwort kannst Du zu Luthern zurückkehren und ihm davon berichten. Er schickt Dich nun zu Grub. Diesen mußt Du aufsuchen und nach der schwarzen Ziege fragen. Aber bevor Du Luthern verläßt, solltest Du ihm die Flasche von Nellie anbieten. So weit ich weiß ist er der einzige, der das starke Gebräu trinkt. Die Flasche brauchst Du später unbedingt leer.



▲ *Die Stadt ist groß und verwirrend*



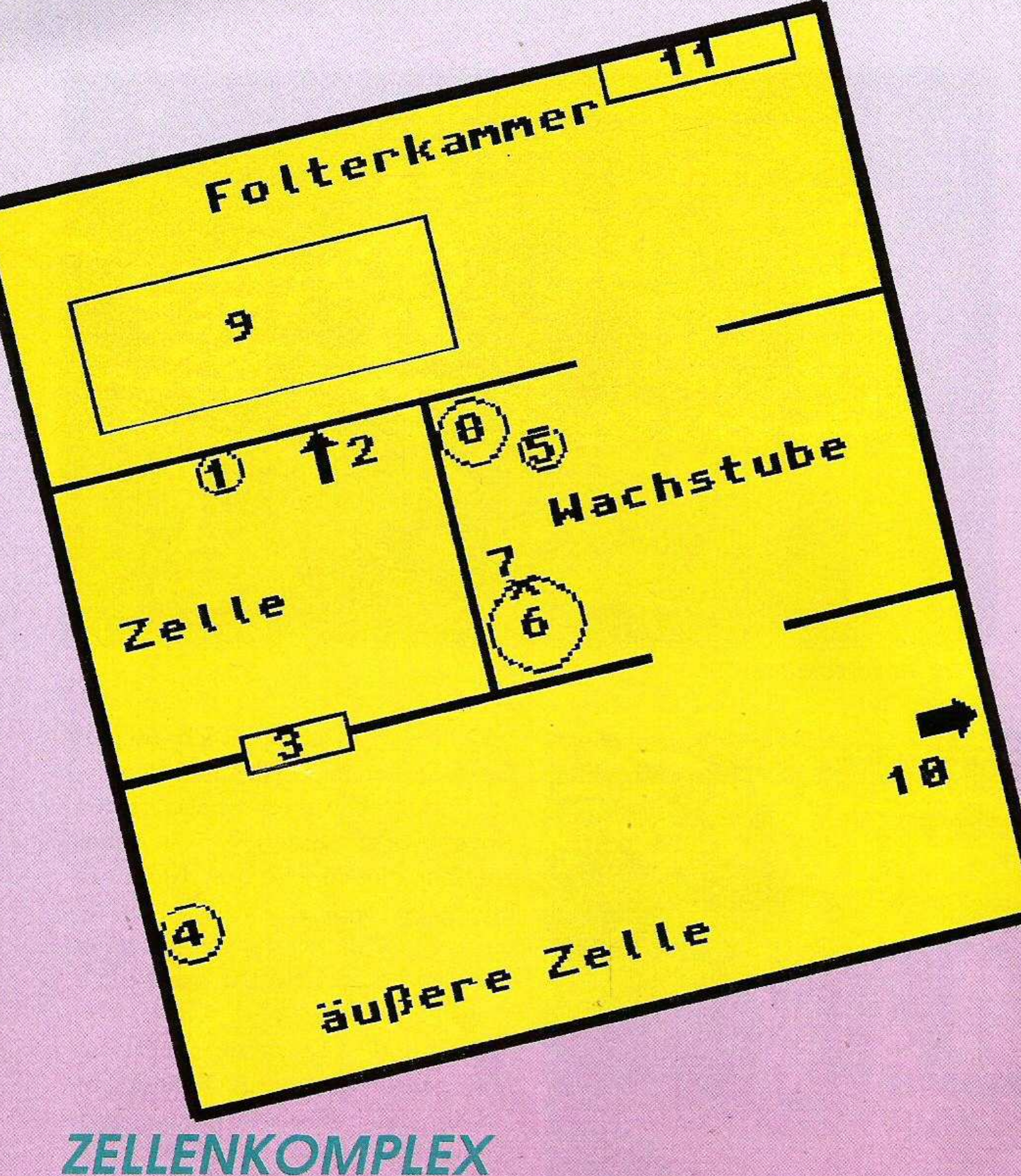
▲ *Geheimnisse einer Burgmauer*

Grub findest Du immer im Elsternhof. Er bleibt so lange ein Fremder, bis Du ihn nach der schwarzen Ziege gefragt hast. Hast Du Grub gefunden, gibt er dir den Tip, daß der Zauberer Taidgh Dir vielleicht helfen kann. Er gibt Dir auch einen Dietrich, den Du am besten gleich Deinem Freund Ratty weiterreichst.

In der Elsternschenke erfährst Du von Nellie, daß Taidghs Haus neben Ewans Laden am Marktplatz steht. Im Moment kannst Du dort allerdings noch nicht viel ausrichten. Hol Dir erst von Eileaine Taidghs Tagebuch. Erst wenn Du Dir dieses angeschaut hast, findest Du später den Ölbrenner an der Apparatur. Eileaine sitzt im Gasthaus Zum Henker.

Einbrecher...

Auf dem Marktplatz angekommen, mußt Du Dir die verschlossene Tür des Hauses anschauen. Darauf erscheint im Menü das Türschloß. Wenn Du Ratty den Befehl gibst, den Dietrich



ZELLENKOMPLEX

1– Fackel
2– Spalt
3– Zellentür
4– Häftling (Wulf)
5– Flasche
6– Faß
7– Messer
8– Sack
9– Ratty auf Folterbank
10– Ausgang
11– Tür bleibt verriegelt

mit dem Türschloß zu benutzen, wird er das Schloß mit Leichtigkeit öffnen. Vorher solltest Du dir allerdings die Skorlpatrouille genauer ansehen. Am besten Du schickst Ratty los, wenn der Skorl gerade die Tür kontrolliert hat. Erwischt Dich der Skorl im Haus, hast Du die Wahl zwischen neu starten oder neu laden - was für Alternativen...

Du entdeckst die im Tagebuch beschriebene Apparatur. Nach dem Betrachten der Apparatur findest Du an der linken Seite einen Ölbrenner, den Du durch Benutzen des Pulverfasses entzündest. Nach einer Weile erscheint rechts, in halber Höhe der Apparatur, ein Hahn. Benutze die leere Flasche mit dem Hahn, und Du kannst einige Tropfen des kostbaren Zaubertrankes auffangen.

Hast Du vorher schon einmal versucht, die Tür zum Rathaus zu öffnen, weißt Du, daß nur Selena hier passieren darf. Damit kennst Du auch schon die Bedeutung und Wirkung des Zaubertrankes. Trinkst Du davon, so nimmst Du die äußere Erscheinung Selenas an. Solltest Du etwas in Zeitnot sein, kannst Du Taidghs Haus auch erst verlassen und den Trank auf dem Marktplatz zu Dir nehmen. Ratty wird einigermaßen verwirrt sein und sich aus dem Staub machen.

In der Gestalt Selenas kannst Du am Skorl vorbei in das Rathaus. Hier findest Du endlich die blonde Goewin. Den beiden Skorl gibst Du einfach den Befehl, Goewin freizulassen, indem Du sie ansprichst. Goewin verläßt daraufhin das Rathaus, und Du gehst ihr natürlich nach. Sprichst Du sie draußen an, so verwandelst Du Dich bald in Deine ursprüngliche Gestalt zurück. Jetzt kannst Du Goewin in Deiner wahren Gestalt gegenübertreten und Dich als ihr Befreier vorstellen. Sollte sie Dir nicht auf den Straßen Turnvales über den Weg laufen, so findest Du sie in der Apotheke.

Hilfe gesucht

Wenn Du jetzt durch die Stadt streifst, fragst Du die Leute, was Du gegen Selena unternehmen sollst. Am besten, Du schaust einmal an der Mönchsklause vorbei. Sie ist jetzt für Dich offen, und rechts neben der Tür findest Du ein Plakat, daß Dir eine Belohnung verspricht, wenn Du ein gestohlenes Buch zurückbringst. Das Buch bekommst Du von Mallin. Mallin möchte zwar, daß Du es zu Markus bringst, aber Du händigst es natürlich den Mönchen aus.

Du kannst in der Mönchsklause mit den Mönchen reden; Toby gibt Dir dann wichtige Hinweise. Du erfährst, daß Du die Hilfe des Drachens brauchst, der in den Höhlen hinter dem Wehrtor haust. Außerdem sagt Toby, daß Du den Drachen verzaubern mußt, bevor Du ihn weckst. Die dafür nötigen Kräuter solltest Du Dir merken. Es sind Hahnentritt, Wasserschierling und Elsenkraut.

Mit diesem Wissen kannst Du Dich auf den Weg zur Apotheke machen. Frage Goewin, ob sie Dir den Zaubertrank zubereitet. Das würde sie gerne tun, aber leider stellt sich heraus, daß das giftige Kuhkraut nicht vorrätig ist. Sicher ahnst Du schon, daß Du wich-



tige Kräuter vielleicht bei einer alten Frau suchen mußt. Also flugs in die Schmiede zu Lutherns Mutter Catriona gegangen. Frage sie nach dem giftigen Kuhkraut. Hast Du es besonders eilig, kannst Du auch gleich in die Schmiedegasse gehen und Dir das Kuhkraut aus dem Vorgarten holen.

Da Du schon einmal in der Gegend bist, kannst Du im Gasthaus Zum

◀ *Ein guter Rat vom durstigen Gefangenen*

TURNVALE

1 – Kanalisationsöffnung
2 – Apotheke
3 – Brunnen
4 – Skrol (Vruka)
5 – Rathaus
6 – Goewin
7 – Wasserspeicher
8 – Wehrtor
9 – Gasthaus zum Henker
10 – Schmiede
11 – Krämerladen
12 – Taidghs Haus
13 – Mönchsklause
14 – Statue
15 – Elsternschänke

A – Burgtor
B – Apothekergasse
C – Burgmauer
D – Mittelstraße
E – Wehrtor
F – Weststraße
G – Schmiedestraße
H – Marktplatz
I – Dominikanerstraße
K – Elsternhof

DRACHENHÖHLE

1 – Schädel links
2 – Schädel rechts
3 – Gegner
4 – Drache
5 – Wehrtor

4
Drachen Höhle
3
1 2
Blaue Höhle
1 2
Grüne Höhle
1 2
Eingangs-höhle
5



▲ Kneipengespräche sind mitunter sehr aufschlußreich

Henker vorbeischauen und Ultar bitten, Dir mehr über den Drachen zu erzählen. Zwar verstehst Du vorerst noch nicht, was es mit den Hirnkästen auf sich hat, aber Du wirst es später schon sehen.

In der Höhle des Drachen

Dann kannst Du zurück in die Apotheke. Gib Goewin das giftige Kuhkraut, und sie wird Dir den Zaubertrank zubereiten. Als erfahrener Abenteurer weißt Du natürlich, daß dies ein Weilchen dauert. Mit dem Zaubertrank mußt Du wieder zurück zu Ultar, um das Geheimnis des Wehrtores zu lüften. Ohne den Trank bekommst Du die jetzt notwendige Antwort meines Wissens nicht!

Ultar gibt Dir den Tip, daß für das Wehrtor die Wasserspeier Fengael und Hammawen zuständig sind (rechts und links neben dem Wehrtor). Sprichst Du diese an, erfährst Du, daß das Tor nur für eine Frau geöffnet wird. Also gehst Du zurück zu Goewin und fragst sie, ob sie Dir hilft, das Wehrtor zu öffnen.

Seid Ihr vor dem Wehrtor angekommen, sprichst Du wieder die Wasserspeier an, dann Goewin. Das Tor öffnet sich. Hier ist es wichtig, daß Du schnell hindurch gehst. Solltest Du zu lange warten, kann es Dir passieren, daß Du Dein letztes abgespeichertes Spiel laden mußt. Goewin geht nämlich allein in die Höhle, und das Tor schließt sich alsbald wieder von selbst.

Operation Hirnkasten

In der Eingangshöhle findest Du die von Ultar erwähnten Hirnkästen (Schädel), mit denen Du die Türen öffnen kannst. Solltest Du an dieser Stelle ermüdet oder nervös sein, so gönne Dir ruhig eine Pause. Die Sache mit den Schädeln ist schwerer als sie aussieht. Auch hier gilt, was Du nicht betrachtet oder bedient hast, existiert für die Menues nicht.

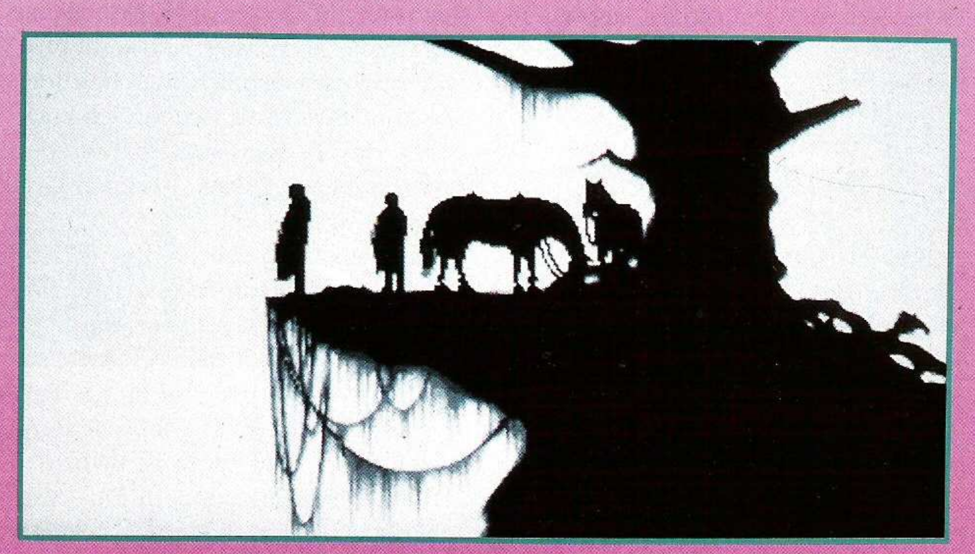


▲ *Ein Laden voller Sonderangebote*

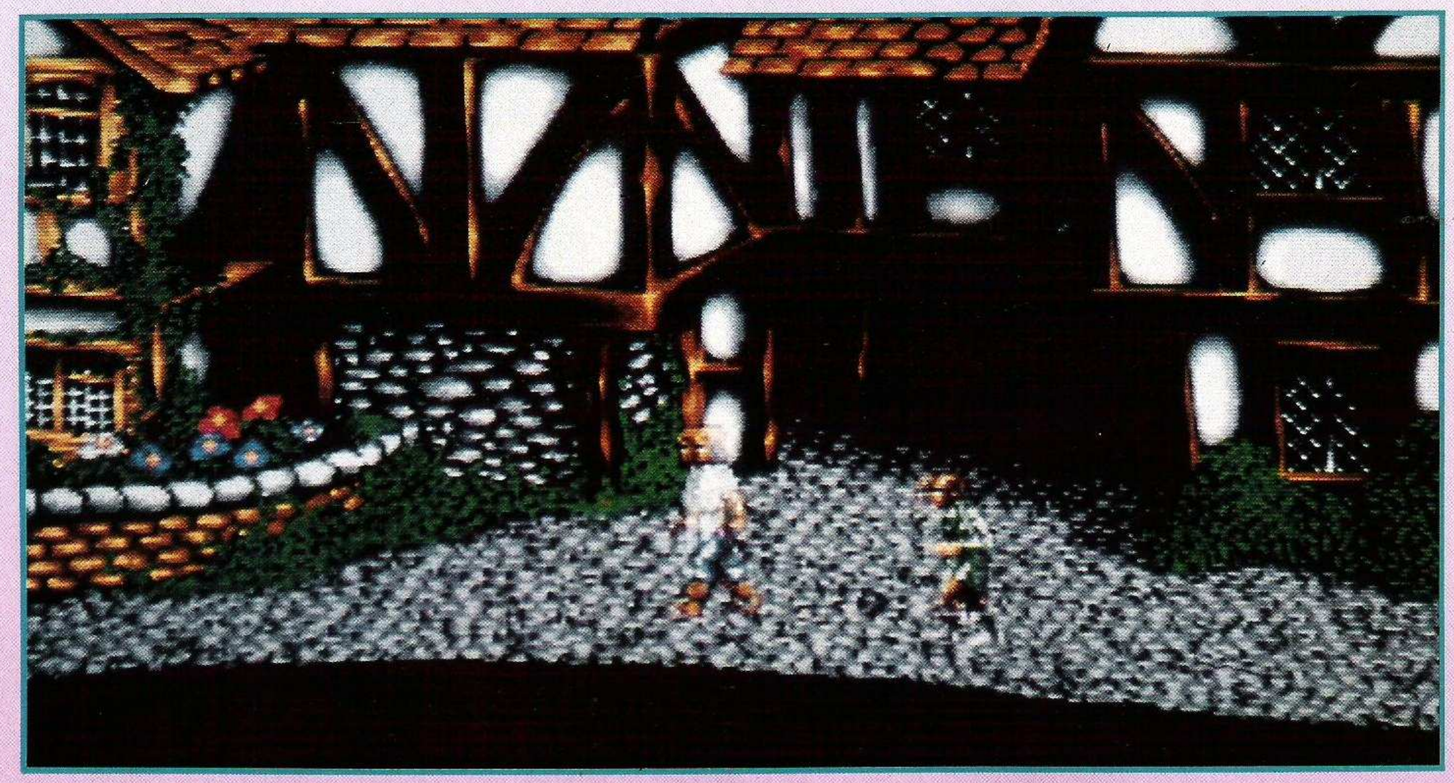
Eine mögliche Lösung des Problems:
- *Ziehe Schädel rechts (Eingangshöhle)*
- *Gehe zur Grünen Höhle*
- *Befehl an Goewin: "Gehe zu Eingangshöhle, ziehe Schädel links und dann zurück."*
- *Betrachte den Schädel rechts*
- *Wenn sich die linke Tür geöffnet hat, gehst Du in die Blaue Höhle.*
- *Hier ziehe Schädel rechts (Goewin kann jetzt zurück in die grüne Höhle)*
- *Dann ziehe Schädel links (Goewin kann jetzt in die blaue Höhle)*
- *Befehl an Goewin: "Gehe zu grüne Höhle und dann ziehe Schädel rechts."*

Die linke Tür öffnet sich und Du kannst in die nächste Höhle. Der Ausgang dieser Höhle ist oben. Bevor Du diesen durchschreitest, solltest Du das Spiel abspeichern und Dich innerlich schon mal auf einen Kampf vorbereiten. In der nächsten Höhle siehst Du Dich mit einem mächtigen Fabelwesen konfrontiert. Glücklicherweise findest Du eine Axt, die Du Dir schnappst, um nicht ganz unbewaffnet zu sein *(macht das Programm allein)*. Wie Du die Axt benutzt, liest Du am besten im Handbuch nach. Den Kampf solltest Du genießen, denn allzu viele Fights gibt es im Spiel nicht.

Hast Du das Untier besiegt, kannst Du Dich in die Drachehöhle wagen.



▲ *Auf dem Weg zur Befreiungsaktion*



▲ *Recht ruhig in der Innenstadt*

Hier sprühst Du dem Drachen ein paar Tropfen des Zaubertrankes auf die Schuppen. Die Meldung, daß der Zauber ohne Wirkung blieb, sollte Dich nicht erschrecken, diese Meldung ist falsch. Du kannst jetzt den Drachen ansprechen. Aus dem Fragemenü wählst Du am besten gleich die Befehlsform aus – der Drache hält nämlich nicht viel von Weichlingen. Der Drache gibt dir das Auge Gethryns *(Gethryn ist der Gründer des Mönchsordens)*, welches Dich in die Lage versetzt, Selena zu vernichten. Du kannst jetzt den Rückweg antreten. Die verschlossenen Türen öffnest Du, indem Du jeweils den linken Schädel bewegst.

Der Weg zu Selena

Sollte Goewin in der Grünen Höhle direkt in der Tür stehen, hattest Du den letzten Befehl mit "und dann zurück" abgeschlossen. In diesem Fall bleibt Dir nichts anderes übrig, als in die Blaue Höhle zurückzukehren, weil das Spiel ansonsten hier festhängt. Wenn Du alles richtig gemacht hast, sollte Goewin Dir jetzt bis hinaus folgen. Wenn sie dies nicht tut, gibst Du ihr einfach den Befehl zum Wehrtor zu gehen. Damit das Wehrtor im Menue erscheint, mußt Du draußen gewesen sein.

Als nächstes mußt Du einen Weg in die Burg finden. Die Bewohner der Stadt sind nicht gerade geneigt, Dich zu begleiten. Immerhin gibt Mallin Dir den Hinweis, daß sich eine der Skorlpatrouillen merkwürdig benimmt. Auf dem Marktplatz kannst Du dann auch beobachten, wie einer der Skorl in Ewans Krämerladen verschwindet. Willst Du herausfinden, was er dort sucht, so nutzt es kaum, ihm hinterherzusteigen. Besser ist es, Du schaust einfach durchs Fenster. Nun kannst Du ungestört das Gespräch zwischen dem Skorl und Ewan belauschen. Den Blick durch das Fenster solltest Du aber schon wegen Ewans lustigen Grimassen wagen.

Aus dem Gespräch entnimmst Du, daß die Skorl unzufrieden mit Selenas Herrschaft sind. Da sie aber Angst vor ihren Magiekräften haben, bitten sie Ewan um Hilfe. Er soll in ein Faß steigen, das der Skorl dann zur Burg tragen wird. Aber Ewan ist nicht der Held des Spieles, sondern Du. Also schlägst Du ihm natürlich vor, an seiner Stelle ins Faß zu steigen und den Weg in die Burg zu wagen - Du sprichst ihn einfach an. Alles andere erledigt das Programm für Dich. Eine wunderschöne Animation stimmt Dich nun auf den letzten Abschnitt des Abenteuers ein.

In der Burg

Du findest Dich im Weinkeller der Burg wieder. Vorn links liegen drei Fässer, von denen das obere Faß für Dich wichtig ist. Es hat einen Spundzapfen *(zur Erinnerung: erst betrachten)*. Um den Zapfen herauszuziehen, brauchst Du eine Zange, die Du in der Küche links neben dem Herd findest.

Hast Du die Zange, kannst Du den ungehobelten Burschen ansprechen, der dir über den Weg läuft - er stellt sich als Minnow vor. Du sagst ihm, daß Du wegen Selena gekommen bist. Sein Zuhause solltest Du besser aus dem Spiel lassen, da Minnow von seinem Vater Markus ebensowenig begeistert ist wie Du. Dann läßt Du ihn den Skorl holen *("Sage dem Skorl, daß jemand im Keller ist")*.

Während Minnow sich auf den Weg macht, öffnest Du das Weinfaß und

versteckst Dich rechts oben in der Ecke. Der Skorl ist dumm genug, Dich nicht zu entdecken und nimmt mit dem auslaufenden Wein vorlieb.

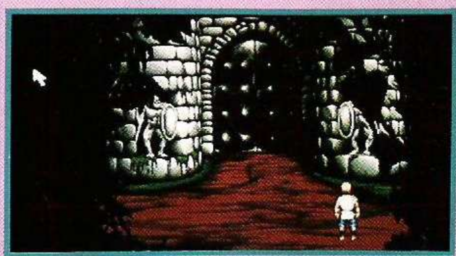
Showdown mit Selena

Du kannst jetzt in aller Ruhe den Weg zur Wachstube suchen. In der Küche solltest Du allerdings von dem Kadaver noch den Fettbrocken *(unten rechts)* mitnehmen. Wenn Du Minnow nach dem Weg zu Selena gefragt hast, kannst Du ihm auch Befehle erteilen. In der Wachstube angelangt, schmierst Du den verrosteten Hebel mit dem Fett ein. Nach Deinem Befehl zieht Minnow bereitwillig den Hebel, gleichzeitig betätigst Du die Winde. Danach müßte die Zugbrücke heruntergelassen sein.

Du gehst durch den Bankettsaal an dem Skorl vorbei, nimmst im Gang die Treppe zur Empore und kannst jetzt zur Zugbrücke hinaufsteigen. Sicherheitshalber solltest Du vorher nocheinmal abspeichern, denn Dir steht der zweite Kampf bevor. Auf der Zugbrücke erwartet Dich wieder ein mächtiges Fabelwesen. Mit Deiner Axt bewaffnet, dürfte es keine Schwierigkeit sein, dieses Untier aus dem Weg zu räumen.

Hast Du es bis hierher geschafft, kannst Du Dich entspannt zurücklehnen, den Mauszeiger gelassen auf die Tür zu Selenas Turm führen und locker die linke Maustaste betätigen. Den 'Final Fight' bekommst Du sozusagen als Belohnung vom Programm präsentiert, damit hast Du Deine Aufgabe erfolgreich gelöst. Und was wird aus Goewin und Dir? Naja, den Schlußtext sollte jeder allein lesen können... ■

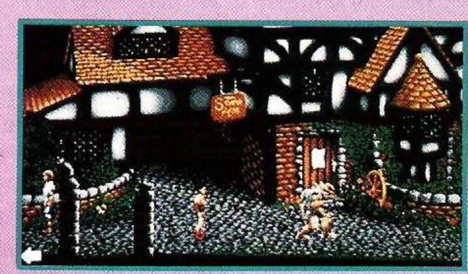
Torsten Schott



▲ Was verbirgt sich wohl hier



▲ Im Labyrinth des Verlieses



▲ Eine Taverne von vielen

DIE BURG

1 – Weinfaß mit Spundzapfen
2 – Zange
3 – Kadaver mit Fettbrocken
4 – Hebel
5 – Winde
6 – Zugbrücke
7 – Gegner

Selenas turm
7
6
Empore
Wach-
5
Bankett-
saal
4
stube
Herd
3
2
Wein-
keller
Gang
1
Küche

Gods

Wollt Ihr den Gegnern mal mit etwas mehr Feuerkraft auf die Pelle rücken? Dann schnappt Euch einen guten Diskeditor für den PC und verändert die Dateien mit den Daten der Waffen, indem Ihr an alle markierten Stellen aus dem XX ein FF macht.
Anschließend haben die Waffen des jeweiligen Levels maximalen Durchschlag, was sich insbesondere bei den Levelwächtern gehörig bemerkbar macht. ■

Jens Maser

```
CWEAPONS.001 (erstes Level)

00000000: 1D 02 10 00 00 00 00 00 - 04 00 XX 00 01 00 03 01
00000010: 4B 00 01 85 00 00 01 00 - 87 0E 00 0C 07 00 00 6B
00000020: 6E 69 66 65 00 6E 67 20 - 86 20 00 99 2E 00 04 FF
...
00000070: 43 00 03 00 4E 20 8B 4C - 00 07 XX 00 03 00 03 01
00000080: 57 85 5E 00 01 02 85 68 - 00 84 9F 00 24 03 00 00
00000090: 66 69 72 65 62 61 6C 6C - 00 20 73 70 65 6C 6C 00

==> FEUERBALL->255 / KNIFE->255


CWEAPONS.002 (zweites Level)
00000070: 86 43 00 03 00 4E 20 89 - 4C 00 09 03 00 XX 00 03
00000080: 00 03 01 57 85 A0 00 01 - 02 85 A2 00 84 9F 00 24
00000090: 03 00 00 66 69 72 65 62 - 61 6C 6C 00 20 73 70 65
...
00000120: 6E 69 6E 67 20 62 6F 6C - 74 86 9B 00 96 73 01 02
00000130: 75 30 8B 7F 01 01 XX 85 - 08 00 01 71 8F 4E 01 84
00000140: 6D 00 21 68 72 6F 77 69 - 6E 67 20 73 74 61 72 00

==> FEUERBALL->255 / THROWING STAR->255


CWEAPONS.003
00000070: 43 00 03 00 4E 20 89 4C - 00 09 02 00 XX 00 39 00
00000080: 03 01 57 87 A0 00 84 69 - 00 84 9F 00 24 03 00 00
00000090: 66 69 72 65 62 61 6C 6C - 00 20 73 70 65 6C 6C 00

00000160: E1 00 04 FF 00 13 88 87 - A0 01 84 B3 00 07 XX 00
00000170: 3A 00 03 01 75 85 A6 01 - 01 06 86 1A 00 85 A3 01
00000180: 04 77 73 70 65 86 BB 01 - A1 08 02 02 44 5C 8B A0
00000190: 01 07 0C 00 04 00 03 01 - 79 92 0E 00 04 61 78 65

==> FEUERBALL->255 / SPEAR->255


CWEAPONS.004
00000070: 00 03 00 4E 20 8B 4C 00 - 07 XX 00 0F 00 03 01 5C
00000080: 85 A0 00 01 02 85 68 00 - 84 9F 00 24 03 00 00 66
00000090: 69 72 65 62 61 6C 6C 00 - 20 73 70 65 6C 6C 00 00
...
00000190: 07 00 XX 00 04 00 03 01 - 7E 92 0E 00 04 61 78 65
000001A0: 00 85 B4 01 84 50 02 A4 - 0D 02 86 AF 00 07 XX 00
000001B0: 06 00 01 01 86 85 7C 02 - 05 0A 00 00 00 0B 85 00
000001C0: 01 0E 03 00 00 68 75 6E - 74 65 72 00 6D 69 73 73

==> FEUERBALL->255 / AXE->255 / HUNTER->255
```

Cube-X

Hier sind alle Levelcodes für den Amiga. ■

Thorsten Galinsky

1	HARD	51	INK	101	FIRE
2	TIME	52	DUNGEON	102	WOODEN
3	LIBERTY	53	MASTER	103	BURIED
4	FIGURE	54	KING	104	EIRE
5	GOLEM	55	LASER	105	GERMANY
6	SWORD	56	RAZOR	106	TANK
7	MIRROR	57	SOAP	107	WEAPON
8	DRAGON	58	SNOW	108	CAKE
9	SUCCESS	59	PEOPLE	109	POTATOE
10	STONED	60	WONDERLAND	110	PERISCOPE
11	LIGHTNING	61	ALICE	111	CUBE
12	FLAME	62	EDISON	112	FIELD
13	PEANUT	63	EINSTEIN	113	BATTLECRY
14	FOOD	64	BISMARCK	114	HIDDEN
15	TABLE	65	BIRD	115	OFF
16	MONKEY	66	PENGUIN	116	MISTAKE
17	DISC	67	T SHIRT	117	TURN
18	KNEE	68	MILK	118	HIERARCHY
19	UNKNOWN	69	NAIL	119	ALLIANCE
20	HOT DOG	70	WATER	120	DOS
21	AMERICA	71	KITCHEN	121	MEGABYTE
22	ZEUS	72	RADIO	122	PERCENT
23	LEADER	73	CIGARETTE	123	BIKE
24	PEACE	74	NEWSPAPER	124	TEMPLE
25	GO HOME	75	WAR	125	ORACLE
26	CODEING	76	TWILIGHT	126	MYSTERIOUS
27	STRANGE	77	ZONE	127	SIGN
28	SILENCE	78	NIL	128	CANDLE
29	VOICE	79	EGGS	129	DREAM
30	ATTACK	80	CHICKEN	130	NIGHTMARE
31	SHIELD	81	HUNTER	131	KNIFE
32	APPLE	82	LINE	132	CHAIR
33	MANHATTAN	83	PROGRAMME	133	SAIL
34	BLACK	84	BOX	134	BREAKFAST
35	PINK	85	HIT	135	LUNCH
36	SWEET	86	SONG	136	DINNER
37	COLD	87	ELEPHANT	137	CHIP
38	ICE	88	LION	138	GAME
39	ARMED	89	CROCODILE	139	JOYSTICK
40	RETRY	90	KILLER	140	MICE
41	BOTTLE	91	MURDER	141	YUNKYARD
42	MONEY	92	MISSISIPPI	142	CABLE
43	GOLD	93	NEW YORK	143	CALL
44	FOREVER	94	DOWNTOWN	144	BALL
45	EVERGREEN	95	RAT	145	BOOK
46	OLD	96	MAD	146	CAR
47	POWER	97	CRAZY	147	ISLAND
48	NOSE	98	LICENSE	148	SPOON
49	MARK	99	PLANE	149	HAMMER
50	PEN	100	ZERO	150	--------

Abandoned Places

Kleiner Schub an Erfahrungspunkten gefällig? Dann geht doch mal wie folgt vor: Nachdem Ihr aufgewacht seid, alle Monster gemeuchelt und alle Steine und Schlüssel eingesackt habt, stellt Ihr Eure Party auf den, in der Karte eingezeichneten, Magie-Erneuerer. Jetzt füttert Ihr die Recken, bis sie nichts mehr schlucken können und bewegt dann den Mauszeiger auf einen Zauberspruch. Jetzt nur noch die Maus durch einen Joystick mit Autofeuer ersetzen, letzteres aktivieren - und abwarten. Nach einiger Zeit sollte man rund 2 Millionen Punkte auf dem Konto haben, mehr bringt eigentlich nix. Zwischendurch sollte man allerdings immer wieder mal einen Blick auf die Party werfen um sicherzustellen, daß sie nicht verhungert.
Was den Hunger angeht: Es ist ganz praktisch, immer Felius in der Party zu haben - er ist der einzige, der Nahrung erschaffen kann *(ansonsten haben sich auch Cromer, Ymael und Dyanor ganz gut bewährt.)*. ■

Killer

M = Auf diesem Feld werden die Magiepunkte erneuert.

TP = Auf diesem Feld werden die Trefferpunkte erneuert.

F = Fackel
G = Gold
K = Kiste
= Treppe

4D Sports Driving

Gefallen Euch die Beschleunigungswerte Eurer Edel-Trabis nicht? Dann legt doch die Kisten mal mit einem Diskettenmonitor etwas tiefer... Sucht Euch als erstes die Datei mit den Fahrzeugdaten heraus, die Ihr bearbeiten wollt. Zuständig sind hierfür die Dateien namens CAR*****.RES, wobei ***** für das jeweilige Auto steht - also etwa CARAUDI.RES für den Audi etc.
Die folgende Abbildung zeigt eine solche Datei. Das mit XB markierte Byte steht für die Wirkung der Bremsen und kann einen Wert zwischen 01 und 10 hexadezimal annehmen - je kleiner der Wert, desto geringer die Wirkung - 07h ist ein recht gesunder Mittelwert. Die Bytes zwischen XA und XE sind für die Beschleunigung zuständig, empfohlene Werte liegen zwischen 20h und 63h. Setzt man alle Bytes auf 63h, so braucht der March Indy maximal drei Sekunden, um auf Höchstgeschwindigkeit zu kommen. Ein wahres Geschoß, dessen Bremswirkung keinesfalls kleiner als 07h sein sollte... ■

Jens Maser

```
00000020: 00 00 00 00 00 00 05 00 - 0F 00 00 XB D0 07 D0 20
...
00000060: XA ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? - ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ??
00000070: ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? - ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ??
00000080: ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? - ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ??
00000090: ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? - ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ??
000000A0: ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? - ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ??
000000B0: ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? - ?? ?? ?? ?? ?? ?? ?? ??
000000C0: XE 00 00 00 00 00 00 00 - B5 00 58 02 EE 00 B8 00
```

Bill's Tomato Game

Splish splash, bei diesen Levelcodes spritzt das Ketchup! ■

Sven Schreiber

```
01-01: TOIBBAL     05-01: NAIBBIN     09-01: SIADDEN
01-02: MOIVEL      05-02: WIMEL       09-02: NEGGAN
01-03: BIOGIN      05-03: GAVOM       09-03: CLIBBEE
01-04: MIECKON     05-04: GLOIDDUM    09-04: VUKIN
01-05: PLEETTAR    05-05: MOGGON      09-05: PIMOL
01-06: ZAINON      05-06: SLAINNUN    09-06: SLEAKOL
01-07: ZIOKAL      05-07: PLEAPIT     09-07: NUGAT
01-08: NOINNAN     05-08: GYVUG       09-08: SLOASSEN
01-09: VIAGGUN     05-09: TEELLAT     09-09: DROOBBEL
01-10: PLOUPAN     05-10: GOUNNEL     09-10: CLOUFON

02-01: PLAPOG      06-01: VOUSSAT     10-01: FLIFEL
02-02: GEELLAR     06-02: CLOADDAR    10-02: PLOGGEL
02-03: TOAGGEN     06-03: PATTOL      10-03: MULLIT
02-04: VOOMUG      06-04: MOOCKAT     10-04: ZOAGEL
02-05: BEADDAT     06-05: FLIOPPET    10-05: GOACKOG
02-06: CLYLLET     06-06: CLAVUM      10-06: SOATTIN
02-07: SICKIN      06-07: PLUSSUN     10-07: GLIOSSET
02-08: GEADDOM     06-08: NOAVAL      10-08: ZOLLON
02-09: TAPET       06-09: FLOINNOG    10-09: GIEMOM
02-10: SAILLOG     06-10: PLIOGOG     10-10: GIONOG

03-01: CLEEFAN     07-01: DREMUN
03-02: DROUKUG     07-02: PLISSAN
03-03: SLOGGAT     07-03: GEMIT
03-04: BIESSET     07-04: FLAIFOL
03-05: PLIEGOM     07-05: FLADDIN
03-06: CLOITTER    07-06: DRIPAR
03-07: FLEGGET     07-07: POIGIT
03-08: TIOLLIN     07-08: NOOVAT
03-09: TOMON       07-09: VIGGOG
03-10: PIODDER     07-10: FLOOCKUG

04-01: GOOKER      08-01: NOUGEN
04-02: GLOUMAN     08-02: VEATTAT
04-03: PONNON      08-03: SLEVON
04-04: WOOMER      08-04: SLOIGAR
04-05: SOTTOG      08-05: TOOPPEL
04-06: WYTTAN      08-06: MYKAR
04-07: SLYLLAN     08-07: BUDDON
04-08: FLOSSAN     08-08: VAIPOL
04-09: VENNER      08-09: GOLLEL
04-10: DREEBBAN    08-10: GLIAGGIN
```

The Humans

Hier sind einige hilfreiche Tips für Zivilisationsmüde:
DER MENSCHENTURM: Beim Bilden eines Menschenturmes sollte man die Humans in einer bestimmten Reihenfolge (z.B. F1,F2,F3,..) aufbauen, da beim Abbau dadurch wertvolle Zeit gespart werden kann.
DIE DINOSAURIER: Dinosaurier sollten erst am Ende erlegt werden, da die Speere vorher noch zum Weitspringen gebraucht werden.
DIE STEINBLÖCKE: Zum Entfernen von Steinblöcken reicht statt zwei Humans auch ein Human mit Rad aus.
DER SPEER: Vor dem Werfen sollte man alle restlichen Humans aus der Gefahrenzone entfernen, da bei einem Treffer eines Stammesmitglieds der Speer verloren geht.
DAS RAD: Beim Springen sollte man auf ausreichenden Anlauf achten und erst im letzten Moment ENTER drücken.
DIE FACKEL: Beim Abbrennen von Bäumen sollten die anderen Humans möglichst weit entfernt sein, da sie sonst auch Opfer der Fackel werden. ■

Peter Zitzels

Zool

Bei diesem Game noch Schwierigkeiten? Jetzt also der ultimative Cheat für alle Zoolisten. Wenn im Titelscreen "Push Fire To Start" erscheint, in Großbuchstaben *GOLDFISH* eingeben. So kann man sich noch im Titelbild mit den Tasten "F1" bis "F6" das jeweilige Level aussuchen. Während des Spiels darf man sich mit den Tasten "1" und "2" ein nettes Schutzschild aktivieren oder ins nächste Level befördern lassen. Bei soviel Unverwundbarkeit macht das Spielen doch wieder richtig Spaß.
Um in den *Grandmasters*-Raum zu kommen, muß man in Level 1.3 vom Startpunkt aus nach rechts bis zu einer unüberwindlichen Wand laufen. Dort wartet man, bis die Zeit unter 50 Sekunden ist. Jetzt kann man sich durch die Wand schlagen. Vorher geht es nur via Freezer in der Adresse $14E9, dort steht die Zeit. Nun hat man einen schönen Raum mit lauter Punkt- und Zeitboni sowie einen zweiten Ausgang ohne Endgegner vor sich.
In Level 2.1 ist am Anfang ein kleines Shoot'em Up-Bonuslevel versteckt. Man muß vom Startpunkt nach rechts, bis man in einer kleinen Einbuchtung mit einer Trompete und ein paar Boni ist. Vom linken Rand der Einbuchtung springt man gegen den kleinen Vorsprung, der sich über einem befindet. Und schwupps darf man Punkte sammeln. ■

Stefan Dries

Desert Strike

Wer auf seinem SuperNES schnell mal einen Blick auf die späteren Missionen werfen will, der sollte mal die folgenden Codes ausprobieren:
1 - OQJMRAK
2 - BLLKEJG
3 - PTEKFTG
4 - EEIPTRL ■

H.-J. Mond

Super Mario Land 2

Wer der Meinung ist, daß ihm sein Game Boy zu wenig Leben bei diesem Game anbietet, der kann sich auf zwei Wegen behelfen:
Im Level mit Hippo, dem Nilpferd, geht man ins Wasser und schwimmt immer nach links. Dort kommt man an ein Fragezeichen, in welchem sich 50 Münzen befinden. Hat man das Level schon einmal durchgespielt, kann man es durch Drücken von Start und Select verlassen und dann gleich nochmals bis zum Fragezeichen spielen, bis man 999 Münzen besitzt. Nun geht man zur Spielhöhle und setzt alle 999 Münzen. Wenn der Hebel zum ersten Mal oben angekommen ist, wird der Knopf gedrückt, und mit etwas Glück kann man 20 bis 50 Extraleben einsacken.
Wem dies zu stressig ist, der betätige, während Mario gerade sein Leben aushaucht, einfach die Tasten A, B, Start und Select gleichzeitig. Dank der Speicherfunktion kann man nun an der Stelle weitermachen, an der man das Leben verloren hat. ■

Ingo Eisenhard

Axelay

Probleme mit dem Überleben? Dann probiert doch mal den folgenden Cheat-Mode auf dem SuperNES aus: Man pausiere das Spiel und starte es erneut, warte eine Sekunde und drücke dann wieder Start, gefolgt von Select, oben, unten, links, rechts, Y, B, A, X und nochmals Start. Jetzt sollte in der linken oberen Ecke das Wort *MUTEKI!!!* erscheinen - und man ist unverwundbar. ■

H.-J. Mond

Und wer nicht so recht weiß, wie er mit den Zwischen- und Endgegnern umzugehen hat, der dürfte sich für die folgenden Tips interessieren.

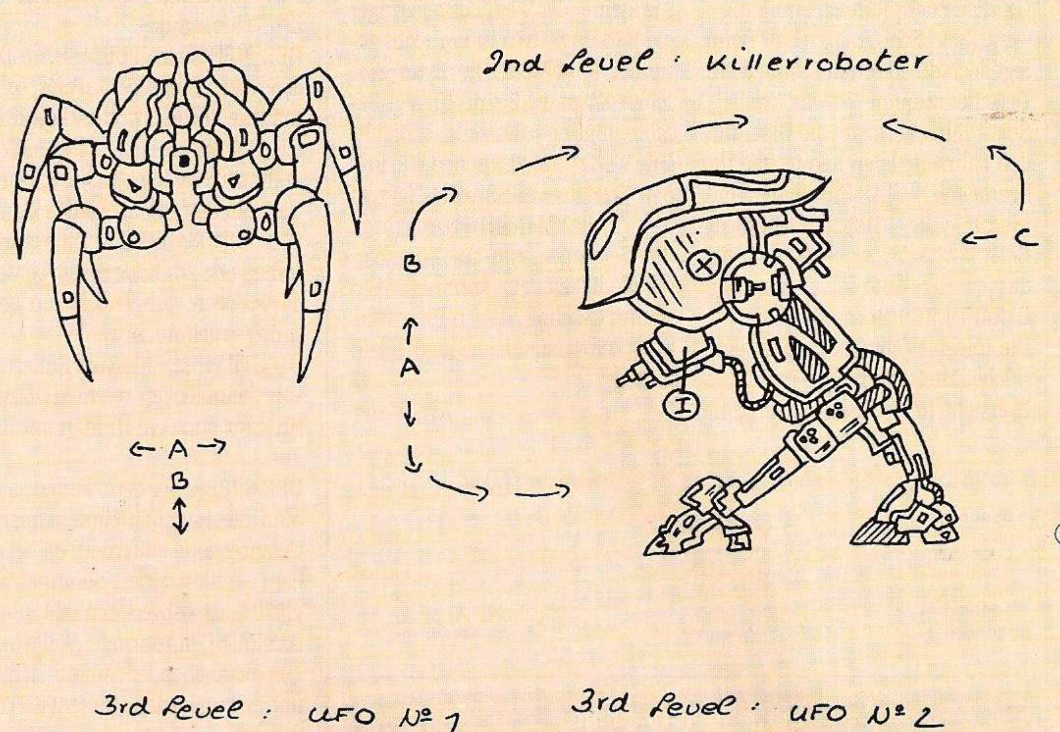
Die Riesenspinne aus dem ersten Level sollte eigentlich kein Problem darstellen: Fährt sie ihr Netz aus, so begibt man sich auf Position A und weicht den Schüssen nach links und rechts aus. Spuckt sie Mini-Spinnen aus, braucht man deren Schüssen nur nach oben und unten auf Punkt B ausweichen.

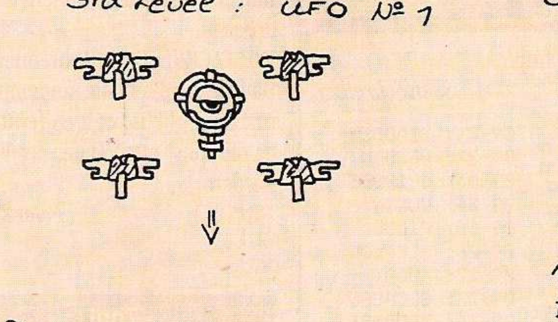
Dem Killerrobot aus dem zweiten Level sollte man zunächst einmal die Wumme (I) abschießen. Anschließend feuert man immer auf Punkt (X) und pendelt dabei stets zwischen den Punkten B und C hin und her. Schwenkt das Monster seinen Riesenlaser, fliegt man einfach von Position A nach unten oder von B nach oben. *Fire Laser* und *Straight Missiles* sind die geeignetsten Waffen für diesen Herrn.

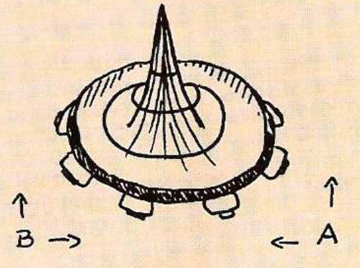
Dem ersten UFO von Level 3 rückt man am besten mit dem *Needle Cracker* auf den Pelz und folgt dabei der angegebenen Flugbahn. Beim zweiten Flatterman fliegt man normalerweise schießend zwischen A und B hin und her. Taucht das Ding ab, folgt man ihm entsprechend nach oben. Auch das dritte UFO freut sich über eine Bestrahlung mit dem *Needle Cracker*, von der Wumme, die gerade leuchtet, sollte man sich allerdings fernhalten.

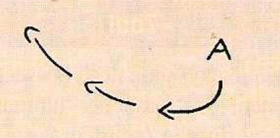
Das Alien aus Level 4 sollte man mit dem *Round Vulcan* an der Stelle (I) massieren, während man das Biest umkreist.

Der Feuerdämon in Level 5 ist eigentlich ein ganz netter Kerl, solange er nicht mit seinen Pranken aus-

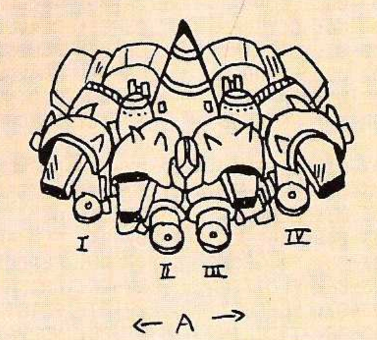


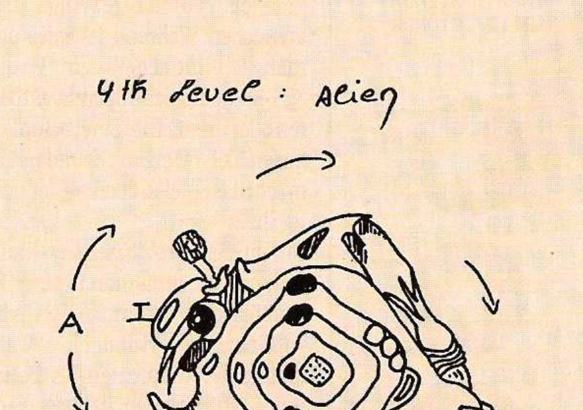


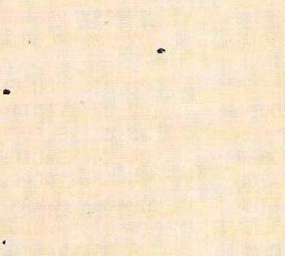


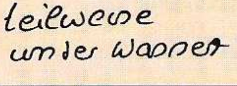












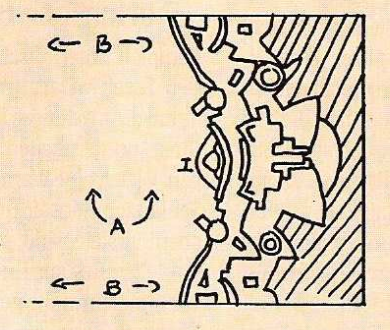
holt. Ist dem so, sollte man entsprechend ausweichen, ansonsten immer auf das Elektroherz ballern.
Der Super-Obermotz des sechsten Levels muß in vier Phasen besiegt werden. Als erstes sollte man die Position (I) beschießen, während man an Position A mit den rotierenden Felsen mitfliegt *(Richtungswechsel bachten!)*. In Phase 2 sollte man immer auf der Höhe von Punkt B den Schüssen ausweichen, mit dem *Wind Laser* oder dem *Needle Cracker* trifft man automatisch. In der dritten Phase sollte man nur dann schießen, wenn gerade kein Axelay-Clone vor einem schwebt, in der Endphase braucht man nur noch dranbleiben und ballern... ■

Tobias W. Reich

5th Level : Fire Demon

<-A->

6th Level : Super Obermotz



Super Mario World

Beliebig viele Leben bekommt man auf dem SuperNES, wenn man im Level *Yoshi's Island 2* gleich am Anfang den Schildkrötenpanzer aufnimmt und damit die Schildkröten auf der Plattform darüber abschießt. Verläßt man das Level nun mit dem schon bekannten Start/Select-Trick, kommt man gleich wieder auf die Landkarte und kann das Level nochmal spielen - beliebig oft... ■

Wolfgang Lang

(Warum so bescheiden?! Das Level gibt noch viel mehr her. Hier ist Michels persönlicher Multi-Mario-Tip für diese Welt: Als erstes sollte man das Spiel im Zweispieler-Modus starten. Luigi überträgt seinem werten Bruder drei seiner Leben, und Mario macht sich auf den Weg zu den aktuellen Problemzonen, während Luigi in Yoshi's Island 2 für Nachschub-Leben sorgt. Deren gibt es nämlich bis zu vier in dieser Welt: Nummero 1 sind die oben erwähnten Schildkröten, etwas später kann Luigi dann Yoshi aus einem Block befreien - und wird das Level das nächste Mal mit Yoshi betreten, gibt es an dieser Stelle einen Lebenspilz. Hinter Football Chuck und der Halbzeitlinie gibt es dann nochmals entweder einen Yoshi oder ein Extraleben. Und dann gibt es weiter rechts ja noch die Röhre, die in den Geheimraum mit den fliegenden Blöcken führt. Einer von diesen enthält nochmals ein Extraleben, um da ran zu kommen muß man entweder mit den herumliegenden Steinen werfen, oder den getimten Sprung von Yoshis Rücken anwenden. Werden dann noch im Verlauf des Spiels fleißig Münzen und Früchte eingesammelt, so gibt es alle zwei bis drei Durchläufe nochmals ein Leben dazu. Während Mario also munter ein Leben verbrät, organisiert das Bruderherz vier neue - was will man mehr...
Und noch ein kleiner Tip: Was macht man, wenn der Feierabend naht, und man hat noch zwei haarige Welten zu erledigen, bevor eine Burg mit Speichermöglichkeit kommt? Ganz einfach - man geht zurück zu einem schon abgehakten Ort mit Speichermöglichkeit, spielt ihn nochmals durch und speichert dann dort. Nimmt man relativ einfache Orte wie etwa das Donut Ghost House, dann fällt auch der Abschied nicht mehr so schwer.)

Parodius

Gleich vier Cheats gestalten das Spiel auf dem SuperNES wesentlich abwechslungsreicher: Zur Abschaltung der Kollisionsabfrage tippe man im Pausenmodus L, R, oben, X, rechts, A, links, Y, unten, B, A, Y, A, Y, R. Wer in den Genuß der kompletten Ausrüstung kommen will, der drücke, ebenfalls im Pausenmodus, die Tastenfolge B, B, X, X, A, Y, A, Y, oben, links.
Drückt man im Optionsmenü oben, rechts, unten, links, X, A, B, Y, so winkt eine Levelanwahl als Belohnung. Wer sich mit Schwierigkeitsgrad acht mal so richtig die Keule geben will, braucht im Optionsmenü einfach nur oben, oben, unten, unten, rechts, links, rechts, links, B, A zu tippen. ■

Tobias Wichmann

Wimbledon

Ein kleiner Tip für die Spielstrategie auf dem Game Gear: Bei den Turnieren in den USA, Australien und England ist Serve & Volley angebracht, in Frankreich sollte man eher als Grundlinienspieler fungieren und im richtigen Moment ans Netz stürmen.
Wer gleich in Wimbledon anfangen will, der kann die folgenden Paßwörter verwenden: Mit *EFJ KTU XFF PHA* hat man die erste, mit *HKE MQO WDF TME* die zweite Runde gewonnen. *EFJ STU XEF GIA* führt zum Gewinn in Wimbledon, um die Endsequenz zu bewundern, muß man das Spiel allerdings selbst bestritten haben. ■

Wolfram Sparka

Krusty's Super Funhouse

Wenn man auf dem Mega Drive alle Level anwählen will, muß man als Paßwort *SMAILLIW* eingeben. ■

Timo Tillack

World of Illusion

Und noch ein kleiner Tip fürs Mega Drive: Nachdem man Madam Mim besiegt hat und neben der Cookie-Dose steht, sollte man nochmals in dieselbe springen - ein Extraleben ist die Belohnung. Und wenn man noch über die Türe nach links springt, findet man einen Energieauffrischer und zwei Karten. ■

Shenja Jeworek

Spiderman 2

Ein Action-Replay-Code für den Game Boy: 0103 E0D0 gibt dem Herrn unendlich viele Leben. ■

Thomas Wagner

Terminator 2

Damit Arnold auf dem Game Boy nicht ganz so blaß aussieht, spendiere man ihm folgende Action-Replay-Codes: 0105 D7FF für unendlich viele Leben, 0880 DAFF für volle Energie und 041E F8DD für eine solide Bewaffnung. ■

Thomas Wagner

Jagd auf:



▲ *Wippen voller Tücken*



▲ *Der gefährliche Lavasee*



▲ *Bei Tarzan abgeguckt: Sonic an der Liane*

Dr. Robotnik

THE SONIC 2 PLAYER'S GUIDE - PART TWO

Dr. Robotnik gibt nicht auf. Durch vier verzwickte Levels jagten wir den verrückten Gelehrten im ersten Teil, doch der Bursche gibt nicht auf. Heute führt uns die wilde Jagd über Bergspitzen, die mysteriöse Höhlenzone, den schmierigen Ölozean und die Technostadt Metropolis.

Auf den ersten Blick macht die Bergspitzen-Zone einen ausgesprochen friedlichen Eindruck. Daß der Schein trügt, könnt Ihr Euch sicherlich denken. Unter der idyllischen Fassade brodeln Lavaseen und klaffen Abgründe, von den vielen mechanischen Monstern ganz zu schweigen. Zunächst werdet Ihr über einige an Lianen aufgehängte Rutschen müssen. Springt schnell ab, sobald diese halten, denn wenig später reißen die Seile. Als nächstes Hindernis erwarten Euch Wippen. Diese sind mit fiesen roten Kugeln besetzt, die zu berühren wenig ratsam ist. Springt aufdie linke Seite der Wippe, und katapultiert dadurch die rote Kugel in die Luft. Jetzt gleich weiter auf die rechte Seite der Wippe hüpfen, die Kugel fällt wieder herunter, trifft aber jetzt die linke Seite und katapultiert Sonic in die Luft. Voila, weiter geht es. Nachdem Ihr einige dieser Hindernisse überwunden habt und über einige versinkende Plattformen gehüpft seid, geht's in der Unterwelt weiter. In die gelangt Ihr durch den Looping, dessen senkrechter Abgang anfangs noch mit Steinen blockiert ist. Um dieses Hindernis aufzusprengen, wendet Ihr Sonics Spezialangriff an, laßt ihn zur Kugel werden und gebt Speed! Dort unten findet Ihr einen riesigen Lavasee, dessen Oberfläche ansteigt und Euch und Sonic dazu zwingt, nach oben auszuweichen. Ruhe bewahren und mit Bedacht springen. Jagt nicht zu vielen Gegnern hinterher, versucht lieber ihnen auszuweichen. Sicherheit geht vor, denn jetzt wartet schon bald Robotnik auf Euch. Das Showdown in diesem Level findet im Lavasee statt, den des Bösewichtes feuerfestes U-Boot durchpflügt. Sonic bleiben nur zwei Inseln, auf denen er unbeschadet stehen kann. Wartet, bis Robotnik auf der rechten Seite aus dem Feuersee auftaucht und springt ihn dann an. Ihr könnt Sonic bis zu fünf mal aufprallen lassen bevor es wirklich gefährlich wird.

Übrigens gibt es auch in diesem Level wieder eine ganze Menge versteckter Höhlen, die es zu finden gilt. Also macht Euch auf die Suche.

Verlassene Bergwerke

Komplett unterirdisch geht es im nächsten Level weiter. Ihr müßt Sonic heil durch die mysteriöse Höhlenzone mit all ihren unheimlichen Bewohnern bringen. Gleich eine Warnung: Achtet auf die Schlangenmonster und die Glühwürmchen! Erstere sind schlecht zu sehen, schnellen fies aus ihren Verstecken hervor wenn Ihr nahe genug seid, und sind obendrein nur am Kopf verwundbar; letztere sind unverwundbar solange sie glühen. In den verlassenen Höhlen scheint es manchmal einfach nicht weiter zu gehen, dann müßt Ihr nach von der Decke hängenden Gewächsen Ausschau halten. Darin verbergen sich des öfteren Hebel, die Falltüren öffnen, wenn Sonic sich daranhängt. Mitunter dienen diese Hebel dann sogar als Lift nach unten.

Schwingend gelangt man auch ▼ *ans Ziel*



▲ Das Wandtrampolin

TEIL 2

Seid vorsichtig und rennt nicht zu schnell durch diese Level. Auch wenn es den Anschein hat, als könnte man die Situation auch bei höherer Geschwindigkeit meistern, taucht unvermittelt eine Felsentür auf. Bei diesen Pforten, die sich rhythmisch öffnen und schließen, kann Sonic nur zu leicht eingequetscht werden. Robotniks Höllenmaschine, mit der er Euch diesesmal den Garaus machen möchte, bohrt sich durch die Decke der Höhle, und versucht, Sonic dann mit den schwenkbaren Bohrköpfen zu Leibe zu rücken. Solang sich das Vehikel durch die Höhlendecke bohrt, gilt es, den fallenden Steinblöcken (übrigens sind nur die spitzen Felsen gefährlich!) auszuweichen. Danach sinkt Robotniks Maschine auf den Boden der Höhle, die Bohrer schwenken in die Waagrechte, und nun kann Sonic angreifen. Hüpft dem irren Gelehrten in gewohnter Weise auf die Mütze.

Der Traum des Ölscheichs

Jetzt wird's schmierig, der Ölozean wartet auf Euch. Hier begegnet Ihr einer neuen Version der Rohrpost aus dem Chemiefabrik-Level. Die besteht hier nur aus den Eckstücken, zwischen denen Sonic hin und her katapultiert wird. Auch hier gilt wieder: Nicht den Überblick verlieren. Immer wenn Sonic in eine der offenen Pipelines gerät, ist er schwerer zu lenken, insbesondere das Springen klappt nicht mehr so richtig. Versucht also einen Weg zu finden, der nach Möglichkeit nicht durch solche Schmierpfützen führt. Manchmal läßt es sich allerdings nicht vermeiden. In diesem Level fallen die See- oder besser gesagt Luftpferdchen unangenehm auf. Die Gesellen schweben durch die Gegend, verstecken sich hinter den Installationen und schießen auf Sonic. Eine bewährte Methode, diesem Getier Herr zu werden, ist Tempo und durch!

Der böse Technopabst Robotnik macht uns in diesem Level wieder mit einem U-Boot das Leben schwer. Das Gerät taucht zwischen zwei Plattformen aus dem Ölozean auf. Solange das eigentliche Boot an der Oberfläche ist, könnt Ihr Sonic gefahrlos draufhüpfen lassen. Nachdem es abgetaucht ist vorsichtig sein, denn nun erscheint ein Metalltentakel, der nach Sonic sticht, danach ein zweiter an dessen Spitze eine Laserkanone montiert ist. Lockt den ersten Fühler in eine Richtung, und springt dann darüber wenn er erscheint. Bei der Laserkanone lasst Sonic sich auf der rechten Plattform ducken und wartet, bis das Ding dreimal geballert hat. Danach ist Entwarnung, Robotnik taucht wieder auf und Ihr könnt ihn erneut angreifen.

Metropolis

Willkommen in Robotniks Maschinenfabrik, oder doch zumindest deren ersten Ausläufer. Ab hier wird es richtig schwer. Die Roboterkrebse mit den Teleskopscheren und die Sterne, die in alle Richtungen schießen, sind richtige Plagen. Weitere echt ätzende Levelbestandteile sind die Paternosteraufzüge, die Wand-Trampoline und die Schraubenhälse mit dem 'Muttern-Aufzügen'. Bei den Paternostern hilft nur vorsichtiges Springen und darauf achten, nicht in irgendwelche Feuertöpfe zu stürzen. Die Schraubenhälse mit den 'Muttern-Aufzügen' sind auch nicht ohne Tücken: Wer zu hoch oder zu weit runter fährt, landet schnell in irgendwelchen spitzen Pfählen.

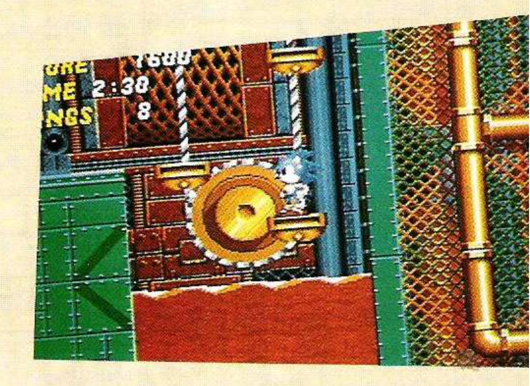
Habt Ihr Euch in diesem wahnsinnig verwinkelten Level (diesesmal übrigens drei Acts!) nicht in die Irre leiten lassen, wartet Robotnik wieder in einem schwebenden Gefährt auf Euch. Um das Objekt kreisen Kugeln, mit denen es eine eigene Bewandtnis hat. Greift den Bösewicht von unten an und geht nach jedem Treffer auf Distanz. Denn jetzt läßt Robotnik eine seiner Kugeln fallen, die sich auf dem Boden in eine Mini-Ausgabe seinerselbst verwandelt. Zerstört den Minirobotnik und greift wider das schwebende Orginal an. Wiederholt diese Prozedur solange, bis keine Kugeln mehr übrig sind, jetzt müßt Ihr den Fiesling nur noch einmal treffen und es ist geschafft.

Soviel zum zweiten Teil unseres 'Sonic Player's Guide'. In der nächsten ASM könnt Ihr dann nachlesen wie die Jagd auf Dr. Robotnik schließlich endet. Bis dahin viel Spaß beim Ausprobieren der Tips und 'Happy Robotnik Bashing'!: ■

Heiner Stiller



▲ Vorsicht vor den Aufzügen



▲ Paternoster sind gefährlich

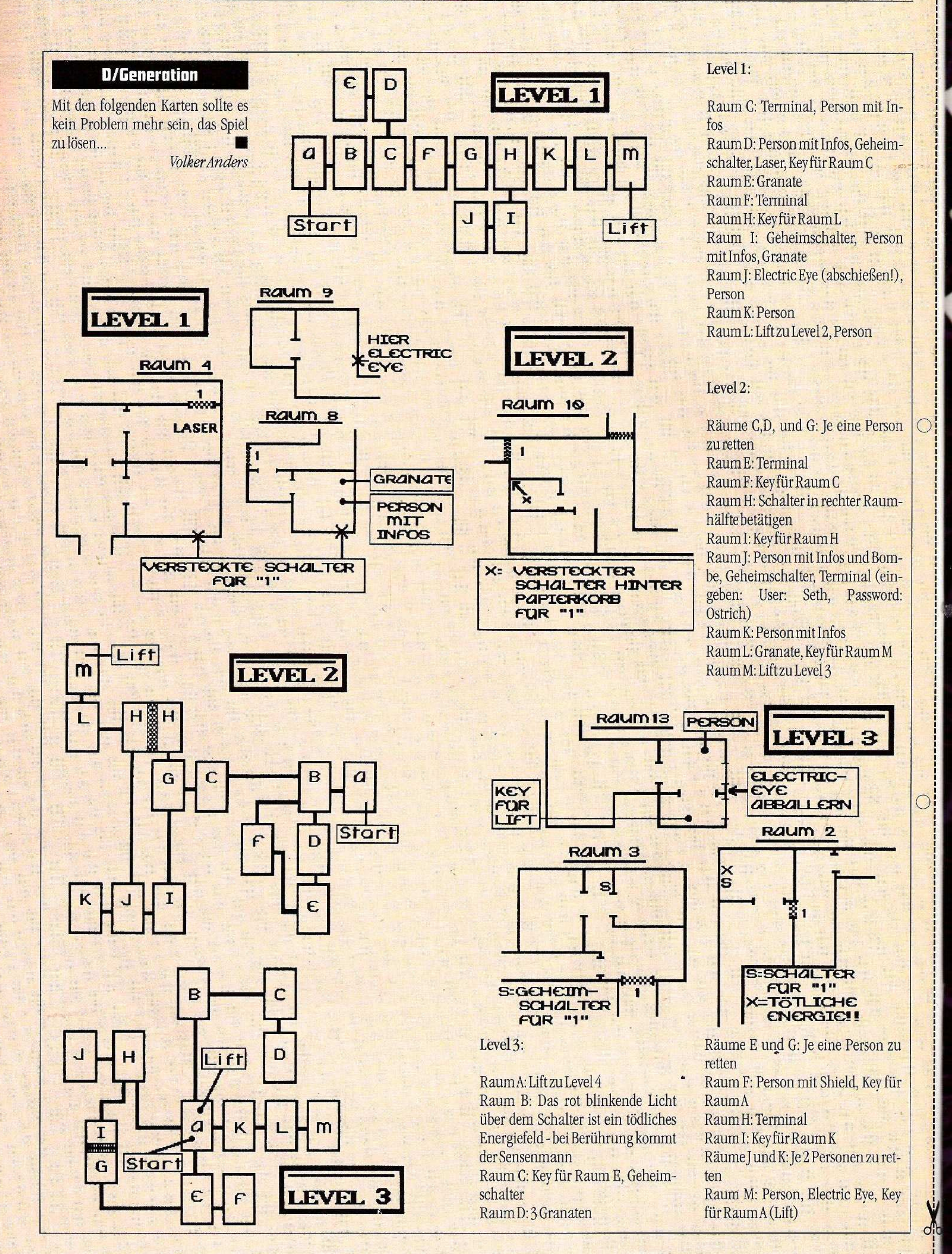


▲ Sonic als Schraubendreher



◀ Robotniks Öl-U-Boot

◀ Vertrackte Aufzüge



D/Generation

Mit den folgenden Karten sollte es kein Problem mehr sein, das Spiel zu lösen... ■

Volker Anders

Level 1:

Raum C: Terminal, Person mit Infos
Raum D: Person mit Infos, Geheimschalter, Laser, Key für Raum C
Raum E: Granate
Raum F: Terminal
Raum H: Key für Raum L
Raum I: Geheimschalter, Person mit Infos, Granate
Raum J: Electric Eye (abschießen!), Person
Raum K: Person
Raum L: Lift zu Level 2, Person

Level 2:

Räume C,D, und G: Je eine Person zu retten
Raum E: Terminal
Raum F: Key für Raum C
Raum H: Schalter in rechter Raumhälfte betätigen
Raum I: Key für Raum H
Raum J: Person mit Infos und Bombe, Geheimschalter, Terminal (eingeben: User: Seth, Password: Ostrich)
Raum K: Person mit Infos
Raum L: Granate, Key für Raum M
Raum M: Lift zu Level 3

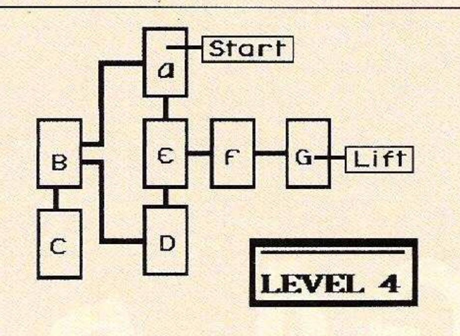
Level 3:

Raum A: Lift zu Level 4
Raum B: Das rot blinkende Licht über dem Schalter ist ein tödliches Energiefeld - bei Berührung kommt der Sensenmann
Raum C: Key für Raum E, Geheimschalter
Raum D: 3 Granaten
Räume E und G: Je eine Person zu retten
Raum F: Person mit Shield, Key für Raum A
Raum H: Terminal
Raum I: Key für Raum K
Räume J und K: Je 2 Personen zu retten
Raum M: Person, Electric Eye, Key für Raum A (Lift)


Absolut cooler Sonderpreis!
Bitte Bestellkarte benutzen
DAS MEGA-PACK DER ASM-JAHRGÄNGE
91
90
89
nur 60,- DM*
nur 60,- DM*
nur 66,- DM*
* nur solange der Vorrat reicht!!!
...inkl. 1 Sammelordner
Bitte Bestellkarte benutzen

Level 4:

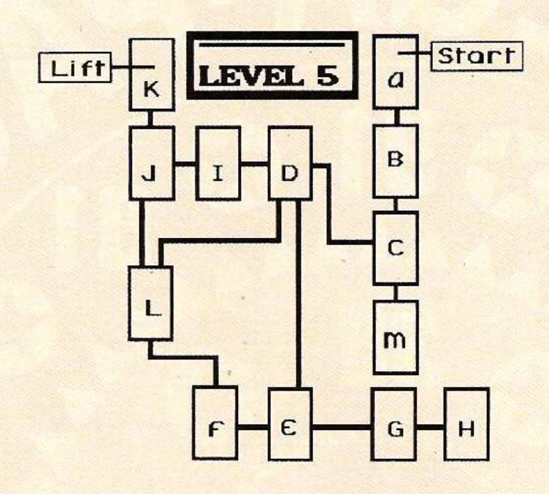
Raum B: eine Person zu retten, Granate
Raum C: 2 Personen zu retten
Raum D: Key für Raum F
Raum F: Terminal
Raum G: Key für Lift, Mutant

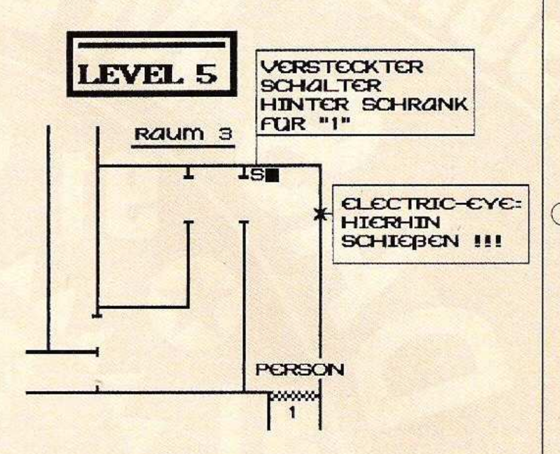


Allgemeine Tips:
Da man ab Level 9 unter Zeitdruck steht, empfiehlt es sich sehr, sich mit den Bomben auf dem kürzesten Weg durch die Türen zu sprengen. Übrigens transportieren die Teleporter auch Laserschüsse, sodaß man durch Hineinballern in einen Teleporter auch bequem Mutanten umnieten und Tür- oder Tracker-Schalter betätigen kann. Alles nur eine Frage des richtigen Schußwinkels. Unendlich viele Leben gibt es per Modul übrigens an der Adresse $C2FOE6. Einfach als Wert FF eingeben...

Level 5:

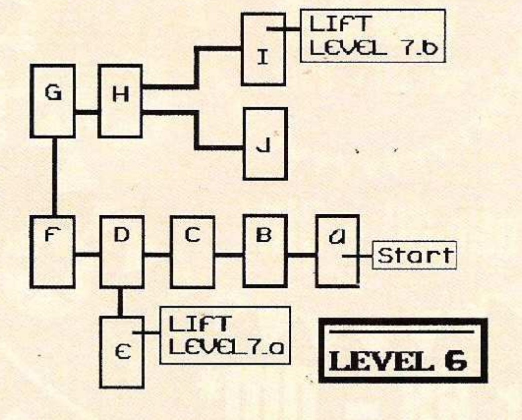
Raum B: eine Person zu retten, Terminal
Raum C: Person, Geheimschalter, Electric Eye
Raum D: Bombe, Person mit Infos
Raum E: Key für Raum F
Raum F: Key für Raum L, Granate, eine Person zu retten
Raum G: Mutant
Raum H: eine Person zu retten
Raum I: eine Person zu retten
Raum J: Person mit Infos, Terminal (Passcode ist Death)
Raum M: Key für Raum D

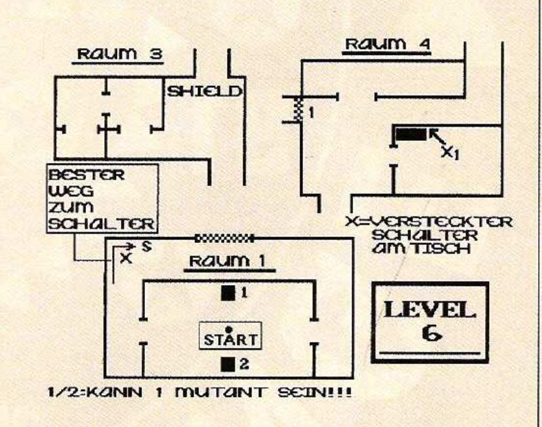




Level 6:

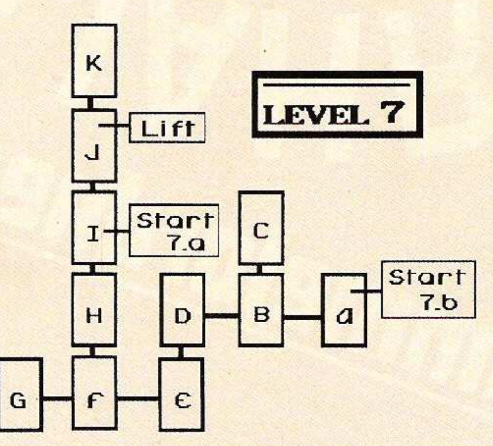
Raum A: Key für A, auf beide Schränke feuern
Raum C: Shield
Raum D: Geheimschalter, Person zu retten
Raum E: Lift zu Level 7a, Granate
Raum F: Person mit Infos
Raum G: Bombe, Shield empfohlen
Raum I: Lift zu Level 7b
Raum J: Person mit Infos, Key für Raum I

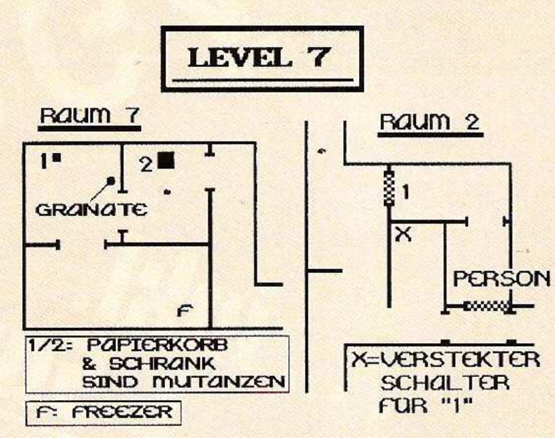




Level 7:

Raum A: Um nicht geköpft zu werden, bereits beim Laden vom Level den Joystick nach rechts halten
Raum B: eine Person zu retten, Geheimschalter
Raum C: Person, Mutant, Pink Tür mit Bombe sprengen
Raum D: Key für Raum E, Terminal
Raum G: Freezer, Mutanten, Granate
Raum I: eine Person, Mutant
Raum K: Key für Raum J





Start
a B K L Lift
I J
D C
E F G H
AB HIER SIND NUR NOCH 20 MINUTEN ZEIT UM DAS SPIEL ZU LÖSEN!!!!!
LEVEL 8

Raum 3
1 PERSON MIT INFOS
KEY
S
LEVEL 8

S: VERSTECKTE SCHALTER AN DEN TISCHEN FÜR "1"
X: ELECTRIC EYE VON PUNKT "A" ABBALLERN !!!

Raum 6
S
A X
1

Start a G
O N B C D E F
Lift M J I H
L K
LEVEL 9

a B C D F
Start E
EXIT ZUR END-SEQUENZ
LEVEL 10

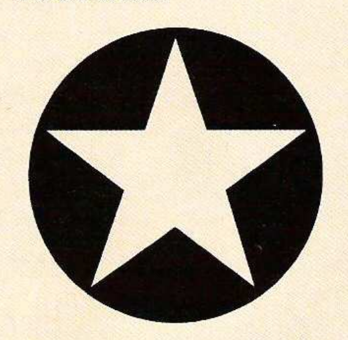
LEVEL 10.1:
Start
HIER DER WIRKLICHE DERRIDA
EXIT NACH RAUM "A"

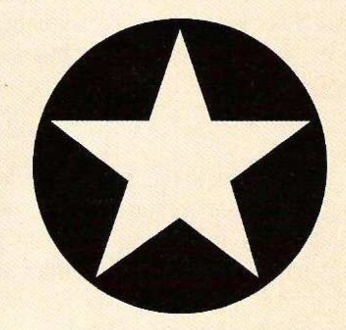
Level 8:

Raum A: Granate, Key für A
Raum C: eine Person mit Infos, Geheimschalter, Key für Raum 6
Raum D: Zwei Granaten
Raum E: eine Person zu retten
Raum F: Electric Eye, Key für Raum B, Geheimschalter, Granate, Person mit Infos
Raum H: eine Person mit Infos
Raum I: Zwei Personen zu retten
Raum J: Key für Raum B
Raum K: Key für K (ab jetzt nur noch 20 Minuten Zeit für die Lösung des Games)
Raum L: Granate

Level 9:

Räume A und B: Granate
Raum C: Key für Raum D
Raum D: Person mit Infos
Raum F: Key für Raum C
Raum G: Key für Raum C, viele Mutanten
Raum H: Mutant, Person mit Infos
Raum J: Mutant, eine Person zu retten
Raum L: Key für Raum M
Raum N: Key für Raum C, Freezer, eine Person zu retten
Raum O: Granaten, Geheimschalter



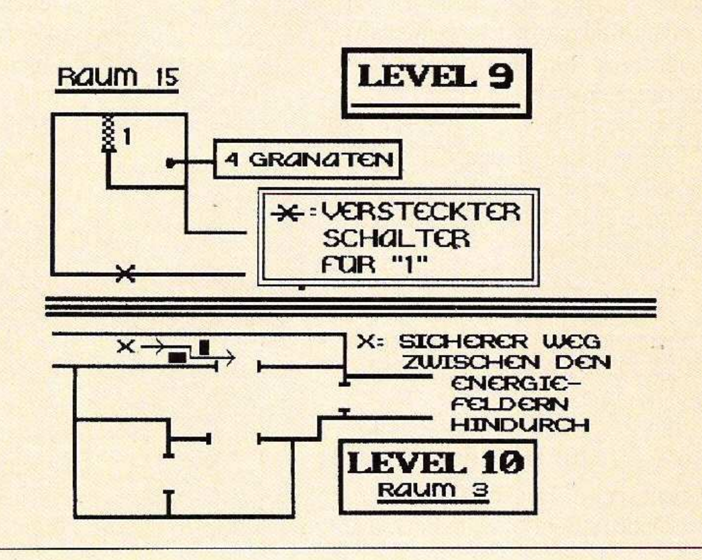


Level 10:

Raum A: Derrida ist ein Mutant, automatische Versetzung in Level 10.1, echter Derrida, Infos, Ausgang, alle Ausrüstung bis auf Waffen weg
Raum B: Schlüssel für Parabolschirm, Tracker mit Granaten beharken
Raum E: Dish dann aktivieren, wenn Mutant vor der Schüssel steht.
Raum F: Ist man in diesem Level relativ langsam, wird man den D/Gen Mutanten hier treffen. Meist hat dieser den Terminal bereits aktiviert (Passcode: Regeneration) und will gerade das Jet-Pack anlegen. Mutanten in Raum E locken. Jet-Pack anschnallen und Lift betreten.

Level 10.1:

Hier stolpert man schnell durch drei Räume, erhält Infos, sucht Ausgang und ist in Level 10, Raum A.



HOW TO PLAY

Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist. Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wieder mal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt. Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit "Euer Exzellenz", "Sehr geehrter" oder "Ey Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Grapholo-ge gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt. So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen sein, aber auch ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich. Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. (Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.)

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch (Tel.: 05651/929-901, Michael Anton), ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet.

Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit dauern. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut. So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,
Euer

Michael

Bevor wir der geschätzten Leserschaft unseren diesmaligen Oldie vorstellen, möchten wir uns bei Euch für die Leserpost zu diesem Thema bedanken. Diese bestätigt nämlich, daß wir mit der Linie, in der Oldie-Ecke dem guten, alten C64 den Vorzug zu geben, richtig liegen. Als besonderes Schmankerl in diesem Monat: MURDER ON THE MISSISSIPPI.

MURDER on the MISSISSIPPI™
The Adventures of Sir Charles Foxworth™
Created by Adam Bellin

Mississippi-Killer

Mit diesem Adventure aus dem Jahre 1986 ging Activision neue Wege in Sachen Steuerung. Die Hauptfigur, ein Sherlock Holmes-Verschnitt namens Sir Charles Foxworth, wurde lediglich mittels Joystick gesteuert; mit dem Feuerknopf die verschiedenen Texteingaben und Handlungen.

Auf einem Mississippi-Dampfer hat sich eine illustre Schar von Personen eingefunden, die zusammen eine mehrtägige Reise macht. Alles wäre schön, würde nicht unser Detektiv in Kabine No. 4 eine Leiche finden. Selbstverständlich will dem Toten niemand etwas Böses nachsagen, aber eine(r) der Passagiere oder gar der Käpitän oder der Maschinist muß der Täter sein.

So ist es Aufgabe von Foxworth und dessen Diener Regis, den Fall in der zur Verfügung stehenden Zeit aufzuklären. Hilfreich hierbei ist u.a. ein Notizbuch, in das er Aussagen der einzelnen Personen aufnehmen kann, um sie dann anderen zwecks Überprüfung vorzulegen.

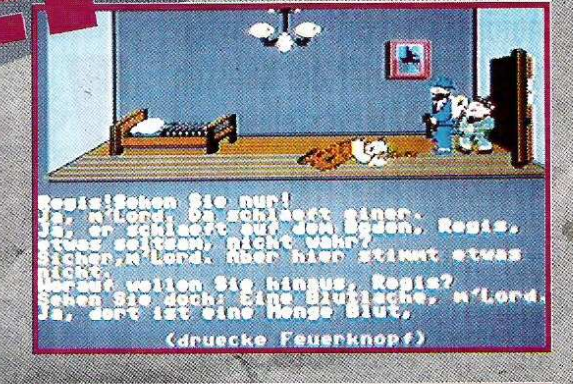
Am wichtigsten sind selbstredend Indizien - und die findet er z.B. in verschlossenen Kabinen, die - nachdem sie vom Maschinisten Harry geöffnet wurden - sich oft als tödliche Fallen erweisen. Mal fällt eine Planke von der Tür herunter und erschlägt Foxworth, mal fliegt ein Messer durch die Luft.

Hier hilft nur eines, und das ziemlich oft, was dem Spiel zusätzlichen 'Ruhm' einbrachte: Ihr durftet speichern, was das Zeug hält - und das ist beim C64 bekanntlich mit gewissen Wartezeiten verbunden.

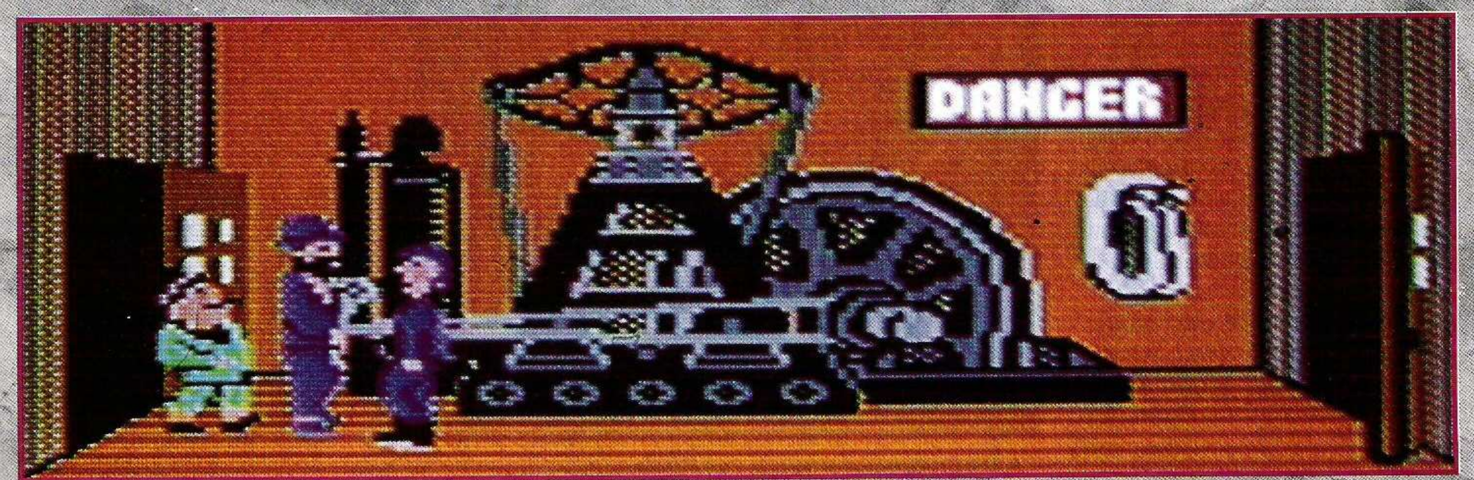
Doch darauf kam es hier nicht an - die Athmosphäre stimmte, die Story war okay, und die Lösung bot eine Überraschung, wie sie größer kaum sein konnte.

Kurzum: Ein Klassiker unter den Adventures, der es wert ist, wieder einmal hervorgekramt zu werden - sofern noch vorhanden. **Florian** aus **Darmstadt**, der uns diesen Oldie empfohlen hat, kann dies bestätigen. ■

Klaus Trafford







Eigentlich dürfte Mindscape, die Tochter der 'Software Toolworks', jedem Spielefreak ein Begriff sein, schließlich hat die Firma mehr als eine Auszeichnung für ihre Veröffentlichungen auf dem Spielemarkt bekommen. Unter anderem erschienen Origins Wing Commander, Megafortress, Life and Death, Legend, Chessmaster 3000, D-Generation und brandaktuell Battletoads unter ihrem Namen. Für uns natürlich ein Grund mehr, einen Blick hinter die Kulissen des britischen Herstellers und Distributors zu werfen. Derek de la Fuente hat sich exklusiv mit Manager Geoff Heath und Pressechefin Ann Jacobs über die Zukunft der Firma unterhalten.



▲ Wüste Fantasien werden bei Mindscape in Bilder gefaßt

Zukunftsmusik (Mindscapes Pläne)

Wieviel Freiheit hat Mindscape gegenüber der Hauptfirma Software Toolworks in Amerika? Müssen Sie mit der Muttergesellschaft Rücksprache halten, wenn Sie ein gutes Spiel sehen und in Europa vermarkten wollen?

Heath: Ja, Mindscape ist ein Tochterunternehmen von Software Toolworks. Dementsprechend gibt es bei solchen Sachen auf jeden Fall einen regen Informationsaustausch mit Amerika. Trotzdem habe ich dabei Entscheidungsgewalt.

Jacobs: Ich persönlich glaube, da gibt es ein Vorurteil mit den verschiedenen Märkten Europa und Amerika. Klar, da gibt es schon ein paar feine Unterschiede, aber hauptsächlich wollen alle Computerspieler nur eins: Gute Games.

War der Verlust von Origin (Anm. der Red.: Origin ist jetzt bei Electronic Arts) ein harter Schlag für Ihre Firma? Werden Sie auch weiter Rollenspiele wie zum Beispiel Ultima auf Ihrer Liste haben?



▲ Die Programmiertruppe von Mindscape

Heath: Sicher war es ein harter Schlag für uns. Wenn wir das Geld gehabt hätten, Origin zu behalten, hätten wir die Firma übernommen. So steht es an, einen würdigen Nachfolger dafür zu finden. Einige Verträge in dieser Richtung sind bereits im Werden. So müssen wir nicht auf eine Ultima-Kopie zurückgreifen und können neue Rollenspiele mit neuen Konzepten auf den Markt bringen.

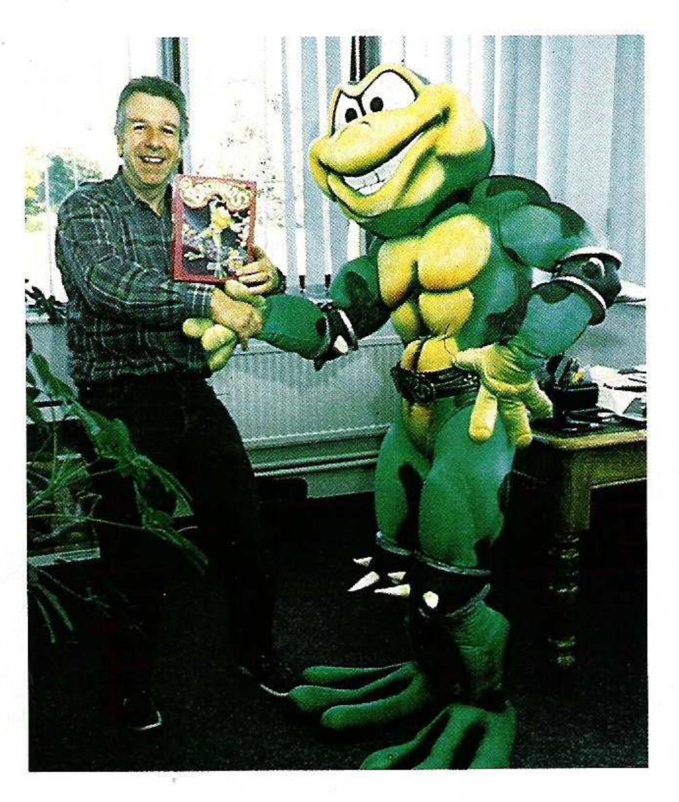
In den vergangenen Monaten hat sich ein dramatischer Umschwung zugunsten des PC eingestellt. Wird dies so weitergehen und welche Rolle wird dem Amiga in der nächsten Zeit zukommen?

Heath: Wir haben uns bereits vor über zwei Jahren auf diesen Markt eingeschossen. Wir haben frühzeitig erkannt, daß sich die Produkte für den PC und den Amiga immer weiter voneinander entfernten. So ist Ultima eine klare Sache für den PC, während Sensible Soccer deutlich mehr zum Amiga tendiert. Wir werden auch in den nächsten Jahren die Commodore Computer unterstützen. Zumal wir glauben, daß der Amiga 1200 ein Maschine mit enormen Fähigkeiten ist.

Jacobs: Vor kurzem haben wir unsere Produktplanung für die nächsten zwei Jahre abgeschlossen, und der Amiga hat dort einen festen Platz.

Ist auch der Atari in Mindscapes Planungen vorhanden?

Heath: Definitv: Nein!



▲ **Manager Geoff Heath, Hauptdarsteller von Battletoads (r.)**

Ihre Firma hat eine breite Palette von Medien im Programm. Welchem Format geben Sie die größten Chancen? Oder werden Sie alle neuen Medien bedienen bis sich ein Gewinner aus dem Rennen herauskristallisiert?

Heath: Wir testen den Markt nicht. Wir realisieren nur Produkte auf Medien, von denen wir wissen, daß es dafür auch eine Käuferschicht gibt. Besonderes Augenmerk richten wir auf das CD-I. Dort, glaube ich, liegt eine echte Chance, aber wir wüßten noch nicht, welche Programme sich für dieses System eignen. Da warten wir einfach ab, was die Zukunft bringt. Den Falcon werden wir wahrscheinlich nicht unterstützen. Beim CD-ROM sind wir bereits jetzt gewaltig eingestiegen. Mehr als 40 unserer Titel sind mittlerweile auf diesem Medium erschienen.



▲ **Jump and Run: Battletoads**

Wie sehen die Pläne für dieses Jahr aus? Wird sich Mindscape mehr spezialisieren?

Heath: Wir werden unsere Programm-Basis weiter in England ausbauen und vielleicht auch in Frankreich und Deutschland. Auf jeden Fall wird es zahlreiche Gespräche mit außenstehenden Labels wie zum Beispiel Renegade geben. Wir haben bereits jetzt einige gute CD-ROM-Spiele für dieses Jahr in Planung, aber es ist ein bißchen früh, darüber zu reden.

Ist Battletoads der Start zu einer Reihe von Arcade-Games? War es einfach, die Lizenz dafür zu bekommen?

Jacobs: Wir haben haufenweise Anfragen zu diesem Game gehabt, obwohl es noch gar nicht auf dem Markt war. Dieses Interesse liegt schon jetzt weit über unseren Erwartungen. Tagelang bekamen wir Anrufe, wann Battletoads endlich veröffentlicht wird. Natürlich sind wir auf die weitere Entwicklung gespannt.

Heath: Bis jetzt sieht es sehr gut aus. Klar, war es für uns mit der Lizenz reichlich schwierig. Ich glaube auch nicht, daß es in naher Zukunft viele Lizenzprodukte von Mindscape geben wird. Battletoads ist schon eine Ausnahme. Gegen Ocean können wir zum Beispiel nicht in Sachen Lizenzen mithalten.

Gibt es für Sie Spiele oder Firmen, die Sie besonders bewundern?

Heath: Ocean, weil sie alles, was sie anfassen, zu Gold machen. Sie haben vielleicht nicht die besten Produkte, aber sie verkaufen alles im richtigen Stil.

Jacobs: Championship Tennis!

Zum Schluß noch ein paar eigene Anmerkungen?

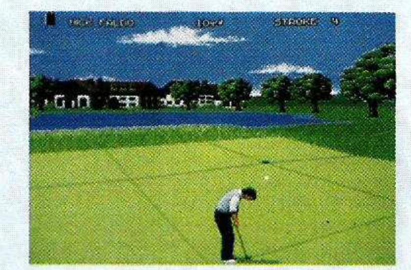
Heath: Für das CD-ROM sieht es gut aus, seit Sony und andere großere Firmen auf diesen Markt anspringen. Die Silberlinge sind auf jeden Fall ein Schlüssel für die Zukunft. *ddf/cus*



Kein Schlag ins Wasser

NICK FALDO'S CHAMPIONSCHIP GOLF

System: **Amiga** *(mind. 1 MB)*, geplant für: **PC, Atari ST/STE, C-64**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Grandslam, UK**, Muster von: **Hersteller.**



▲ *Garagendach oder Green*



▲ *Tolle Spieloptik*

Kaum eine Sportart mußte wohl so viele Computerspielumsetzungen über sich ergehen lassen wie das Golfen. Aktuell auf dem Markt ist gerade die Grandslam-Version präsent. Kann neben dem absoluten Übergame LINKS überhaupt noch ein anderes Spiel bestehen?



▲ ***Herausziehmenüs geben Aufschluß über alle Unklarheiten***

Nicht zum ersten Male mußte Nick Faldo für ein Spielecover Modell stehen. Aber nicht nur sein Konterfei, sondern auch noch seinen Namen gab er für die neueste **Grandslam**-Veröffentlichung **Nick Faldos Championship Golf**. In Sachen Ausstattung zeigt sich das Game zwar nicht gerade von der üppigen Seite, aber es reicht auf jeden Fall aus. Zwei Disketten und ein deutsches Handbuch. Das Intro wird durch einen sauber arrangierten, poppig-peppigen Soundtrack untermalt. Schade, daß so gute Soundarbeit recht selten auf dem Amiga geworden ist.

Das Spiel selbst hält, was die Hersteller versprochen haben. Erfreulich kurze Ladezeiten, und mit der Maus hat man alles im Griff. Zwei Kurse und acht Computergegner gehören zum Lieferumfang. Die Grafik und die Animationen sind selbst im Vergleich zum *MicroProse-Golf* für den PC gut gemacht - landet ein Ball im Baum, fallen die Blätter. Bei den Greens haben es die Grandslamer jedoch endgültig geschafft, die Grenze zwischen Wiese und grünem Garagendach aufzuheben. Die Schlagtechniken sind ein wenig aufwendiger, als bei vergleichbaren Games. Nicht nur Schlägerwahl, Schlagstärke, -richtung und -art sind entscheidend, sondern auch der Stand und die Lage des Balles. Sinnvollerweise bleibt der Einstellungsscreen für die beiden letzteren ständig im Blick. Effektiv und sehr gut gemacht sind die beiden Herausziehmenüs an den Seiten. Mit der Maus den linken Rand fahren, und schon hat man freie Schlägerwahl und die Spielspeicher-Option. Am rechten Rand gibt es Infos zum aktuellen Loch, Windstärke und die Lage des Balles.

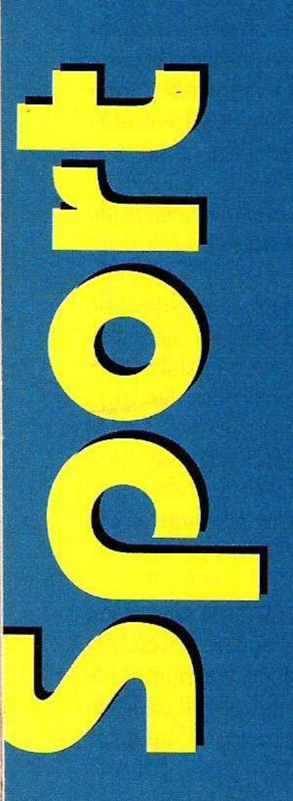
Anfänger können sich erstmal einem Training in Sachen 'besondere Situationen' unterziehen. Dabei gibt good old Nick ein paar - zugegeben etwas dürftige - Tips aus seinem Nähkästchen. Aber nur so dürften die Amateure einen eingegrabenen Ball aus dem Sandbunker lupfen, oder über den obligatorischen Golfplatz-See zum Grün schlagen können. Schade ist nur, daß im Training keine Entfernung zum Zielpunkt angegeben ist. So muß man sich durch die Schläger im Try-and-Error-Verfahren hangeln. Gespielt werden kann nicht nur eine ganz normale 18-Loch-Runde, sondern auch die anderen Varianten bis hin zum Vier-Spieler-Team-Match. Zur Auswahl stehen übrigens auch verschiedene Jahreszeiten. Da kommen der Frühling mit leichten Winden und weichen Grüns, der Winter mit heftigen Stürmen und harten Grüns rüber.

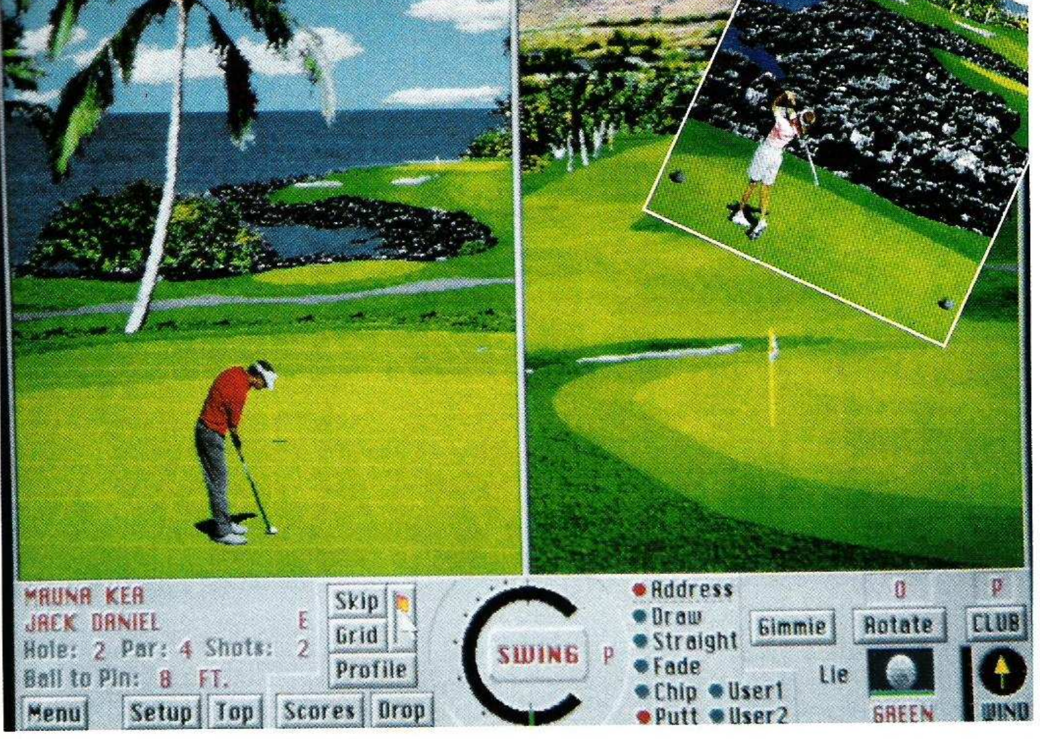
Zwar kann das Spiel in keiner Option mit Links mithalten, aber es nutzt die Fähigkeiten des Amigas gut aus, so daß ein bißchen Golfplatzatmosphäre über den Bildschirm flimmert. Schade, daß das Putten auf dem Grün so vernachlässigt wurde und den Standard auf der Range nicht halten kann. So muß Nick Faldo ohne Hitstern auskommen. ■

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Realitätsnähe	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«





▲ *Golfkurs e für Freunde schwieriger Fairways*

Reif für die Insel

LINKS COURSE DISK
- MAUNA KEA -

System: **PC** *(mind. 286/16 MHZ, MB auf Platte, Links, Links 386Pro, oder Microsoft Golf für Windows, VGA, unterst. Roland, AdLib und Sound Blaster, Super VGA)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Access**, Muster von: **Hersteller**.

ASM ★HIT★

Wieder einmal hat sich das Access-Team auf einem der 100 besten Golfplätze Amerikas umgesehen und eine Course-Disk auf den Markt gebracht. Diesmal geht es nach Hawaii.

Der neueste Kurs für Links, Links 386 Pro oder Microsoft Golf für Windows heißt Mauna Kea und besticht nicht nur im Original durch die Frabenpracht des Inselstaates. Access hatte sich im Sommer letzten Jahres auf dem Platz umgesehen und jetzt eine reizvolle Golflandschaft auf den Markt gebracht. Besonders interessant machen diesen Platz die zahlreichen Doglegs, wo man sich ordentlich mit Fades und Draws auseinandersetzen kann. Am Fuße des Vulkans darf auf reichlich unebenen Fairways nach einem optimalen Schlag gesucht werden. Ausgleichende Gerechtigkeit: Die Grüns sind meist eben und für die Putter-Freaks keine große Hürde. Zwei besonders interessante Löcher sind die Nummern drei und sechs. Bei Hole drei - einem Par-3-Loch - muß nämlich über eine Bucht auf ein relativ kleines Grün geschlagen werden. Die Eagle-Spieler (zwei Schläge unter dem angegebenen Par-Wert), die sich bis jetzt nur bei den Par-5-Holes austoben konnten, haben jetzt ohne übermäßige Anstrengungen die Chance, einen sauberen Eagle auf der sechsten Bahn (Par-4) zu schlagen. Einzige Voraussetzung: der Mut, über dichten Wald zu schlagen. Inklusive sind vier *'Recorded player'*, gegen die man auf Mauna Kea antreten kann. Empfehlenswert ist auf jeden Fall Jennifer, die bei Hole vier einen optimalen Schlag landet.

»Mauna Kea ist ein Muß für Fairway-Spezialisten«

Der 1964 gebaute Platz brilliert vor allem durch seine außergewöhnlichen Fairways, hat aber beim Putten auf den Grüns nur Hausmannskost zu bieten. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik (Links Pro)	12
Sound	10
Realitätsnähe	11
Motivation	10
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	

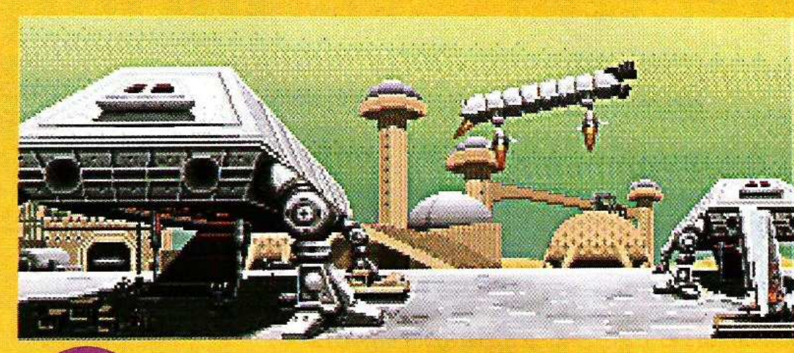
DUNE·II
The Building of A Dynasty

WÜSTLINGE

DUNE II

System: **PC** *(mind., 286/16 MHz, 8 MB auf Festplatte, VGA, unterst. Sound Blaster, Roland, AdLib, Extended Memory)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **Westwood/Virgin**, Muster von: **Virgin**, England.

Es ist einzigartig in Sachen Herkunft und Wirkung. Es ist der wichtigste Rohstoff in der Wüstensaga Dune. Es hat auch auch einen Namen: Spice. Ohne diese Droge gelingt es den Navigatoren nicht, das Universum zu verbiegen. Pah, Blödsinn, Universum verbiegen, sowas auch. Es ist halt Science Fiction, Leute. Wie auch immer: Beim zweiten Teil bedeutet das Zeug für den Spieler nur Bares für seine Rüstung und für die Erfüllung des Plansolls.



Nun gibt es also den zweiten Teil von Dune für den PC. Doch wer glaubt, es handelt sich um eine Fortsetzung vom ASM-Spiel des Monats in der Ausgabe 7/92, der wird sich ein wenig umorientieren müssen. Jetzt gibt es nämlich keine Chani-Rettungsaktion und auch keine Bepflanzung des 'wüsten' Planeten. Die Devise heißt Krieg bis zum bitteren Ende. Insgesamt drei Herrschaftshäuser haben vom großen Imperator grünes Licht bekommen, sich um Dune zu prügeln. Einzige Regel: Es gibt keine. Erlaubt ist, was zerstört.

Dune wird übrigens ökologisch mit Windenergie gearbeitet. Diese Windfallen müssen auf einem Fundament stehen, das nicht nur Credits frißt, sondern auch die Bauzeit verlängert. Als nächstes steht eine Raffinerie an, die für die Aufbereitung und den Abbau von Spice verantwortlich ist. Denn: Nur Spice bringt Kohle ins Haus, denn Steuern kann man wohl nur von den Sandwürmern eintreiben, die haben aber anscheinend keine Taschen für Ihr Kleingeld und sind gar nicht gut auf das Militär zu sprechen. Dementsprechend vertilgen sie so ziemlich alles, was da auf dem Sand kreucht und fleucht.

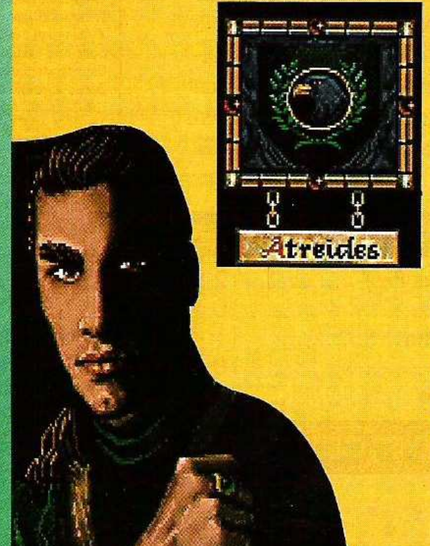
Do you wish to join House Atreides?

Yes

No

▲ *Die Schönheit weist Dich in Deine Aufgabe ein*

Wie bei zahlreichen anderen Spielen auch wird etappenweise um Gebiete gekämpft. Jedes Terrain stellt ein Level dar. Begonnen wird grundsätzlich mit einer Produktionsanlage und einer handvoll verwegener Kämpfer. Doch damit ist natürlich kein Blumentopf, geschweige denn ein Terrain, zu gewinnen. Also sind die paar wenigen Credits, die man als Startkapital bekommt, schnell für die Rüstung aufgebraucht. Denn wer auf friedliche Koexistenz setzt, wird schnell vom Gegner einer besseren Strategie überzeugt. Zuerst braucht man ein Kraftwerk. Auf



Ohne Fleiß kein Spice

Ist der Credit-Nachschub erstmal geklärt, kann man sich an die Produktion von Silos zur Lagerhaltung von Spice und an Produktionsstätten von Rüstungsgütern wagen. Wäre ja alles ganz einfach, wenn da nicht der böse Feind wäre, der mit Stoßtrupps gegen die eigenen Stellungen vorrückt. Als Hausherrscher hat man es eben nicht leicht, und so muß man sich um alles selber kümmern. Per Maus werden Einheiten angewählt, Befehle gegeben und deren Ausführung überwacht. Zwar ist der Screen optimal aufgeteilt, aber trotzdem dürfte die mausführende Hand nach einer wilden Schlacht - so ungefähr ab Level drei geht das los - dringendst um eine Ruhepause betteln. Wenn nämlich fünfzig und mehr Einheiten ständig um neue Befehle bitten, wächst die ganze Sache zu einer spannenden und wilden Klickorgie aus.



▲ Der Haup… währleistet

Drei Screens sorgen für den Überblick: Dabei gehen ungefähr vier Fünftel auf den Kartenausschnitt, auf dem die Einheiten angewählt werden. Ein Infofeld zur angwählten Einheit und eine Radargesamtsicht teilen sich den Rest des Bildschirms. Die Radarsicht wird natürlich erst aktiviert, wenn man Zeit und Geld in den Bau eines Radarvorpostens investiert hat.



▲ Nur mit Credits kann gebaut werden

Spieleinstellungen gibt's zu genüge: So kann jedes der drei kämpfenden Häuser gewählt werden (Die artigen Atreides, die hundsgemeinen Harkonnen und die och-kenn-ich-gar-nicht Ordos). Natürlich gibt es speicherbare Spielstände, einen abrufbaren Mentaten, der Wissenswertes zu allen Belangen des Lebens auf Dune erzählt und eine Menge Klickfelder, die auch ausgefallene Geschmäcker befriedigen werden.

Zwar ist die Idee nicht ganz neu - schließlich hatte *Dominium* das gleiche Spielprinzip nur ein halbes Jährchen vorher - aber die grafische Umsetzung ist für alle Strategiefans ein echter Leckerbissen. Wäre die Idee nicht ein bißchen abgegriffen, hätte diesem Game der Titel 'Spiel des Monats' gebührt. Der Sound ist auf AdLib eine gelungene Sache, aber Sound Blasterianer haben alle Trümpfe in der Hand. Jede Einheit meldet sich, sobald sie angesprochen wird, und fragt den Herrscher nach seinen Wünschen. Dazu gibt es eine gelungene Hintergrundmusik, die fast an den Soundtrack von Dune I heranreicht. Einziger Nachteil am Spiel ist, daß man in jedem Level wieder mit einer Produktionsanlage und ein paar Soldaten anfängt, obwohl die ersten Schritte immer gleich bleiben. Das wird ganz schön nervig. Ansonsten haben **Westwood** und **Virgin** mit **Dune II** ein starkes Stückchen Strategie hingelegt bei dem man ordentlich ins Schwitzen kommt. ■

Marcus 'Wüstenmungo' Höfer

Michael meint:

Ein starker Happen Strategie, der mir persönlich ein bißchen zu hektisch wird. Die Übersicht bleibt allerdings immer durch die optimale Bildschirmaufteilung gewährleistet. Welcher Stratege bekommt da keine Lust ein paar Feinde zu meucheln oder sie in die Falle zu locken?

»GUT«



Tips zu jeder Einheit gibt's ▼ auf Abruf



Tips für Einsteiger:

Die Schlaffis Atreides sind nur den Profis zu empfehlen. Am besten sind die Harkonnen, die mit Ihren raketenbestückten Fußtruppen einen dicken Trumpf in der Hand halten. Die Ordos sind weder hüh noch hott. Ab dem dritten Level solltet Ihr zuerst die Gegend erkunden und dann das Szenario neu starten. So wißt Ihr schon mal über die Spicegebiete und die Richtung, aus der der fiese Feind kommt, bescheid. Dann solltet Ihr Windfalle, Raffinerie und je nach Gegneraufkommen Radarposten oder Waffenproduktionsanlage bauen. Zum Angriff hat sich eine Vorhut in Feindesrichtung bestens bewährt. Zwischen Vorhut und Produktionsanlage sollte aber noch eine Nachhut stehen, die Sturmtruppen der Gegner plattmacht. Zu Beginn kommt es gelegentlich vor, daß ein paar Truppen aus der Luft direkt am eigenen Lager abgesetzt werden. Dies passiert in den ersten Levels aber nur einmal. Also zwei bis drei Einheiten zum Objektschutz abstellen. Die frisch produzierten Einheiten gleich zur Vorhut schmeißen. Erst wenn die Basis meldet, daß keine Einheiten mehr produziert werden können, zum Angriff blasen und mit der Dampfwalzentaktik auf die Feindbasis vorrücken. Sollte der Gegner selbst eine Offensive starten, reicht es meist, zwei schnelle Einheiten zum feindlichen Stützpunkt zu schicken und die Festung von zwei Seiten angreifen zu lassen. Dadurch gewinnt man ordentlich Zeit.



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

Mühsam ernährt sich das Eichhörnchen

DYNATECH

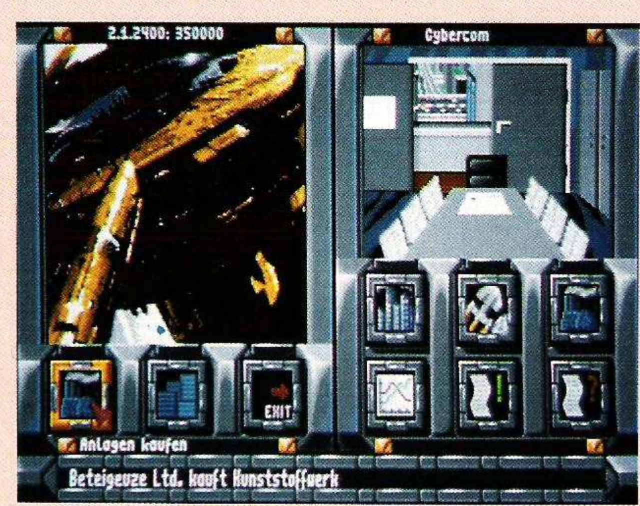
System: **PC** *(VGA, HD, AdLib, Mouse)*, geplant für: **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Eleven Software/Magic Bytes, Gütersloh**, Muster von: **Hersteller**.

Wer hoch hinaus will, muß klein anfangen. Das Märchen vom Tellerwäscher ist allerdings überholt: Im Jahre 2400 sind es die Fliegenden Untertassen, die die Basis des Erfolgs sind. DYNATECH heißt dann der Multikonzern, der zwischen den Sternen seine Fäden zieht. Eine Simulation ohne Balleraction und dennoch nervenaufreibend - oder nur ELITE für Herzkranke?

Doch selbst im Jahr 2400, wo die Sterne so nahe gerückt sind und die Menschheit zwecks Rohstoffsuche expandiert, bleibt das unternehmerische Risiko hoch, besonders das finanzielle. Denn die Raumfahrt ist teuer, die Konkurrenz gigantisch. Insgesamt 20 weitere, interstellar operierende Unternehmen gehören zu Euren Konkurrenten, und jedes von ihnen will die dicksten Aufträge. Ohne Kapital ist da als Neuling gar nichts auszurichten. Ein Kredit muß her, einer mit langer Laufzeit und hoher Auszahlung.

Dann geht's ans Eingemachte: Das erste Schiff wird gekauft und sogleich mit einer nagelneuen Fabrik beladen. Nach ein paar Tagen Flug zum Zielplaneten wird die Anlage aufgebaut, mit einem kurzen Mausklick eingeweiht und kann von nun an produzieren.

Jetzt beginnt der knifflige Teil von **Dynatech**. Für die hergestellten Produkte



▲ *Angebot und Nachfrage*

(zu Beginn meist Rohstoffe, da die Fabriken günstig sind), müssen Abnehmer nebst Transporteur gefunden werden. Meist bleibt nämlich nicht genug Geld über, um neben dem Stückgutfrachter gleich noch ein Tankschiff zu kaufen. Während des Transports kann man ja mal nachschauen, ob vielleicht eine andere Firma einen Transport in Auftrag geben will, für den sich das eigene Schiff eignet.

In diesem Stil geht es fröhlich weiter. Nach den ersten paar Geschäften wird die Raumschifflotte erweitert, folgen weitere Fabriken und schließlich auch Produktionsanlagen für Zwischen- und Endprodukte, die ihrerseits mit Rohstoffen versorgt werden wollen. Neben einer vorsichtigen, relativ leicht zu erarbeitenden Strategie muß vor allem der Icon-Dschungel traumhaft beherrscht werden. Doch sind die Kombinationen der Menüs nicht immer ganz logisch: Warum muß ich einen "Auftrag geben", wenn ich doch etwas verkaufen will? Die Lösung: Es handelt sich um die Auftrag-Übernahme einer "Warennachfrage-Order". Klingt logisch, ist für die Praxis aber zu umständlich. Und warum bleibt der Screen auch im Ein-Spieler-Modus ständig gesplittet? Zu zweit ist das Game eh nicht sonderlich aufregend, weil die **direkte** Konkurrenz fehlt. Und durch den gesplitteten Screen quetschen sich die Menüs und lassen eine Komplettübersicht über alle Anlagen, derzeitige Aufträge und Transporte schmerzlich vermissen.

Die Action á la *Elite* vermisst man zwar nicht, wohl aber ein bissel den letzten Motivationsschub. Was mach' ich denn bloß mit den erwirtschafteten Milliarden? Marktwirtschaft kann sicherlich auch als Strategiespiel spannend sein, und Dynatech bietet recht viel davon - aber mit richtiger Kohle ist es doch immer noch am Schönsten... ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	11
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ *Wo ist die "Kohle"?*

DYNATECH (Amiga)



▲ *Nix neues auf Amiga*

Hardware: alle Amigas, mind. 1 MB RAM, empf. VK-Preis: ca. ??? DM, Hersteller: Eleven Software/Magic Bytes, Gütersloh, Muster von: Hersteller.

Auf dem Amiga tut sich wenig Neues. Steuerung und Aufbau sind identisch, in Sachen Grafik gibt es nur leichte Abstriche. Gespielt wird löblicherweise von nur einer Diskette. Erweitert wurde nur der Sound: Außer einer eigenwilligen Titelmelodie gibt's noch einen Videoclip zur Vorstellung des Programmierteams. Geboten wird feiner Techno-Sound samt bunten Bildchen, die Augen und Ohren so richtig zum Zittern bringen. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	11
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

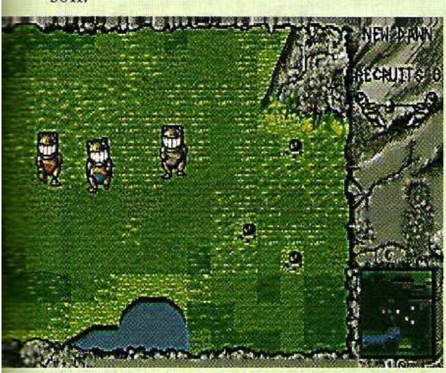
PREVIEW Krieg der Gräber

DIGGERS -PREVIEW-

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Konsolen**, Hersteller: **Millennium**, England

Im April dieses 1993sten Jahres nach Christi Geburt möchte uns die Firma MILLENIUM, in Spielerkreisen keineswegs unbekannt, ein neues Produkt präsentieren, welches Strategie und Action auf unterhaltsame Art und Weise miteinander verknüpft: DIGGERS.

Obschon die ganze Sache ein wenig nach einem *Lemmings*-Clone riecht, wird Stein und Bein geschworen, daß es sich bei Diggers um ein höchst eigenständiges 'Mining Game', ein Berg-, Tage- und Landbau-Spiel handeln soll, dessen Handlung auf einem anderen Planeten spielt. Vor Ort leitet man eine von zwei rivalisierenden Companies, die versuchen müssen, Monopole in Abbaugebieten verschiedener Planetenteile aufzubauen. Der einzige Weg, sich ein Monopol zu basteln, besteht darin, seine Mitbewerber mehr oder weniger elegant auszuschalten; und das ist es, was den Spaßeffekt bei Diggers ausmachen soll.



▲ *So oder ähnlich wird's im Spiel aussehen*



◀ *Mittels dieser Karte soll man sich bei Diggern orientieren*

Mann gegen Mann

Schafft man genau dies mal nicht auf direktem wirtschaftlichen Wege, so stehen einem wirklich witzige und spaßvermehrende Optionen wie das 'zufällige' Fluten von Gebieten, in denen die Mannen der Konkurrenz arbeiten, beinahe schon grober Unfug mit Sprengstoff sowie 'vergessene' Fallen und andere hinterhältige Dinge zur werten Verfügung. Etwas hinderlich, daß der Gegner *(Computer oder Gegenspieler via Link-Kabel)* eben solches im verbeulten Schilde führt.

"Daß die Handlung auf einem fremden Planeten spielt", so der Programmierer, der übrigens auch für *Global Effect* verantwortlich war, "läßt uns beim Design Platz für ein paar wirklich nette Überraschungen wie Monster, die einen Digger auffressen." Überraschungen hin, Witz her, Hauptaugenmerk liegt natürlich auf dem Graben *(engl. to dig)*, aber das muß einen ja nicht unbedingt immer nach unten führen...

Apropos. Da man sich ja nicht selbst die Hände schmutzig machen möchte, sucht man sich zu Beginn des Spiels eine von vier Arbeiterrassen aus, von denen freilich jede ihre Vor- und Nachteile hat. Da gibt es die 49er *(Bounty Bob läßt grüßen!)*, die zwar alles können, aber das nur sehr langsam, dann die Habis, die plötzlich und unerwartet keine Lust mehr haben und das zum Anlaß nehmen, einfach Feierabend zu machen, etc. Man muß eben sehen, womit man am besten klarkommt.

Ein weites Land...

Die vorkommenden Spielareale können bis zu 144 Bildschirme groß sein, was einem anfangs viel Freiraum für seine Entfaltung läßt, später allerdings die grauen Zellen mächtig auf Trab bringt.

Aber kein Bange, es ist nicht alles vorgegeben. Ein gewisses Zufallselement sorgt für fortdauernde Abwechslung im Gameplay, was Spielern, die auf echte Herausforderungen stehen, sicherlich entgegenkommt. Alles in allem klingt das nach einem vielversprechenden Konzept. Hoffen wir, daß die Jungs und Mädels das Beste draus machen; bis April ist schließlich noch Zeit. ■

Uli/ddf

POPULOUS II (PC)



▲ *Freude schöner Götterfunken*

Test in: ASM 2/92, Hardware: mind. 386/ 25, VGA, 9 MB auf Platte, unterst. AdLib, Soundblaster, Maus, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Bullfrog, Muster von: Hersteller.

Eine gute Nachricht zum neuen Jahr. Ein Jahr nach der Amiga-Version wurde Populous II von Bullfrog nun für PCs umgesetzt. Am Spielprinzip wurde nichts geändert. Im Kampf gegen Zeus&Co übernehmt Ihr die Rolle eines junges griechischen Gottes, der seine irdischen Untertanen zur Weltherrschaft führen soll. Dieses freilich will ein feindliches Menschvölkchen und der dazugehörige himmlische Kontrahent verhindern. Und da zwei immer einer zuviel ist, könnt Ihr mit Seuchen, Sturmfluten und allerlei übernatürlicher Hexerei dem Feind ans Leder, um Platz für Eure Erdenbürger zu schaffen. Der Gegenspieler versucht selbstredend das Gleiche mit Euch. Schon nach kurzer Zeit entfalten sich furiose Schlachten, an deren Ende das Duell gegen den Göttervater persönlich steht. Im Vergleich zur Amiga-Fassung wurde die Geschwindigkeit deutlich hochfrisiert. Die PC-Version geht auch dann nicht in die Knie, wenn sich Hunderte von diesen kleinen Männchen gleichzeitig auf der Erdoberfläche tummeln. Sogar bei eingeschalteter Computer-Unterstützung wird der Spielfluß nur unwesentlich gebremst. Wen wundert's, schließlich läuft Populous nur auf 386er-Rechnern. Erst für den optionalen High-Resolution-Modus sollte es ein 486er samt schneller Grafikkarte sein. Also dann, ölt schon mal Eure Donnerblitze. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Anleitung	9
Spielablauf	11
Motivation	12
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	

DELUXE TRIVIAL PURSUIT

System: **PC** *(CGA, EGA, VGA, Maus o. Joystick)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Domark**, England, Muster von: **Hersteller**.

Wo ist Behle?

Fragen, so unnütz wie ein warmer Kühlschrank: Wer Trivial Pursuit spielt, kennt auch die Produkte beim heißen Preis. Als 'Deluxe'-Version im Edel-Outfit gerade eingetroffen, wird die kalte Winternacht nun zur heißen Schlacht um triviales Allgemeinwissen.

Und wo ist Behle? Vielleicht immer noch auf der olympischen Loipe, auf der Flucht vor Sportreporter Bruno Moravitz, dem Meister des unfreiwilligen Sprachwitzes. Wer ihn nicht kennt, wird wahrscheinlich auch den walisischen Rugby-Spieler nicht kennen, dessen Namen von **Deluxe Trivial Pursuit** hartnäckig erfragt wird. Aber keine Bange: Fürs deutsche Gemüt gibt's selbstverständlich noch ein deutsches Fragenset. Oder besser deren acht: Das Programm bietet nämlich acht Fragenkästen, die von den bis zu sechs Spielern angewählt werden können. Das hat aber den Nachteil, daß sich die Fragen *innerhalb* eines Sets recht rasch wiederholen.



▲ *'Deluxe'-Aufwasch von Domark*

Neben diesem Manko bietet diese Neuauflage des Brettspiels jedoch Komfort satt. Statt dem öden Rumgeschiebe wie bei der Brettvariante bietet die Coverversion auf dem PC neben dem übersichtlichen Spielfeld und einer schicken Würfelanimation eine Cartoonfigur *(Russell)* als Fragesteller nebst einigen Räumen für die verschiedenen Fragekategorien.

Ebenfalls wieder drin: Bildchen und Musik zu vielen Fragen. Diese Features gibt's zwar nicht beim Brettspiel-Vorbild, wurden aber von der *ersten* Umsetzung mit übernommen. **Domark** hat halt ein Update auf den Markt gebracht, bei dem die Fragen erneuert und das Outfit verbessert wurde. Ein nettes Spielchen also, aber nicht unbedingt eine Alternative zum Original. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Anleitung	10
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

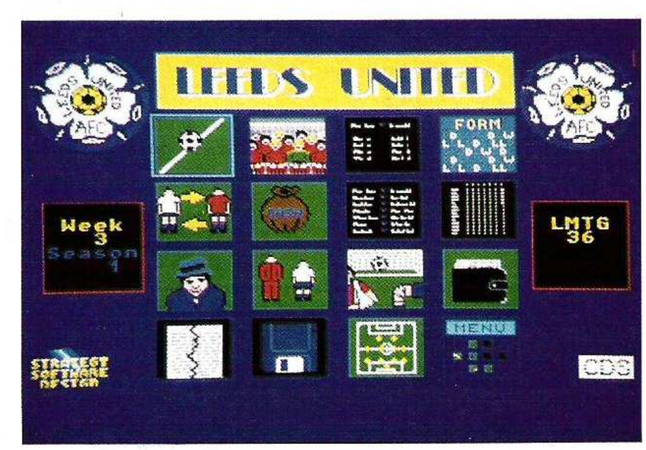
Wie Tennis im Radio

LEEDS UNITED

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **CDS Software**, England, Muster von: **Hersteller**.

Knackige Männerbeine wirbeln auf grünem Grund, jagen nur einer einzigen Sache hinterher: einer luftgefüllten Lederkugel. Doch wer ahnt schon, was alles hinter den Kulissen dieser rasanten Action passiert? Wieviel Leid und Glück demjenigen beschert sind, der diese Meute leitet? CDS führt uns deshalb in die höheren Kickerkünste ein, in die dünne Luft von Kommerz und Kalkül...

Damit ist die kribbelnde Spannung auch schon fast vorbei, denn gleich nach dem Einladen von **Leeds United** wird dem aufgeregten Fußballfan klar, daß mit dem berühmten Titel der gleichnamigen englischen Topmannschaft weißgott keine höheren Fußballweihen verbunden sind. Nicht das perfekte Dribbling oder ein schöner Torschuß sind nämlich für den Erfolg maßgeblich, sondern lediglich der geschickte Umgang mit der Knete des Vereins. Kaufen, verkaufen, spionieren und taktieren sind die Marschrouten für den Aufstieg von der vierten bis zur ersten Division. Ist der Spieler fit? Muß er mehr trainieren? Oder könnte dadurch eine Verletzung auftreten? Macht die Bank noch einen Kredit locker, oder dreht sie den Geldhahn zu? Mit Fragen wie diesen hangelt man sich durch insgesamt 28 Menüs, eines häßlicher als das andere, aber ja so toll 'zweckmäßig'. Obwohl: Was ist zweckmäßig daran, einen Einblick in Transferlisten erst dann gewinnen zu können, wenn ein 'Scout', *(ein Spion)* transferwillige Spieler bei anderen Vereinen ausfindig gemacht hat? Und warum kann man die eigenen Krücken nicht auf eben dieser Liste verscherbeln?



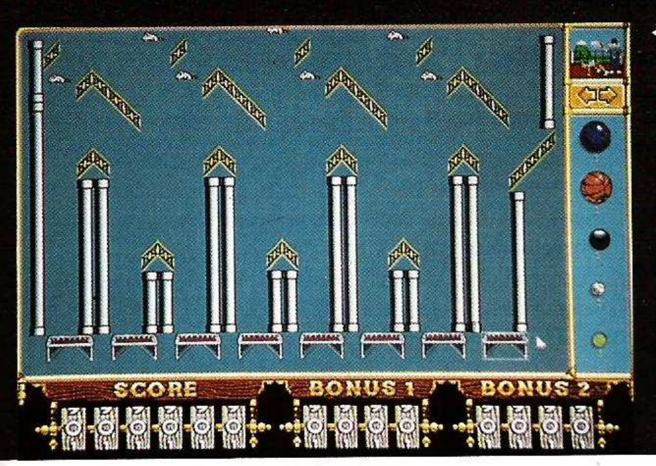
▲ *Mit wehenden Fahnen ...*

Und geht es dann auf den Rasen, wird diese Simulation öder als eine Tennisübertragung im Radio. Kleine, aufblinkende Schriftzüge künden vom Standort des Balles in der Verteidigungs-, in der Mittelfeld- oder Angriffszone - das war's. Da reicht eigentlich auch die nackte Bekanntgabe des Ergebnisses. Doch selbst dafür benötigt das lahme *(Basic?-)*Programm unendlich lang. Ein Urteil fällt da nicht schwer: Wer braucht schon einen Fußballsimulator mit dem Charme einer antiken Konservenbüchse..? ■

msu

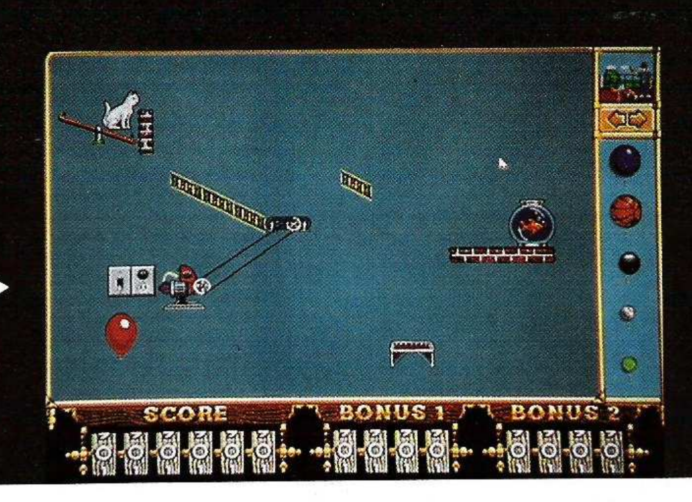
ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	2
Sound	0
Realitätsnähe	5
Motivation	4
Gesamtnote	3
»MANGELHAFT«	

Studium: Maschinenbau



◀ Die Levels können monoton, ...

... oder aber einfallsreich sein ▶



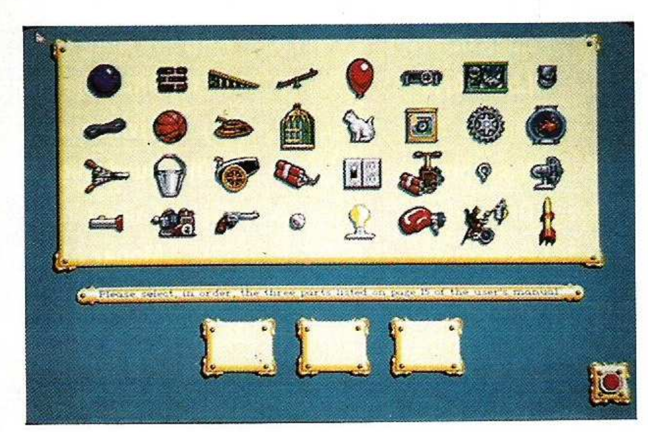
THE INCREDIBLE MACHINE

System: **PC** *(mind. 386SX, 640 KB, VGA, Festplatte, Maus, unterst. Pro Audio Spectrum, Sound Blaster, AdLib, Roland)*, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Dynamix/Sierra On-Line**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Es ist wahrhaftig unglaublich, was für Maschinen sich DYNAMIX-Chef Jeff Tunnell für sein neuestes Hirnverbiegespielchen THE INCREDIBLE MACHINE ausgedacht hat. Da können sich unsere studierten Maschinenbauer echt ein Scheibchen von abschneiden.

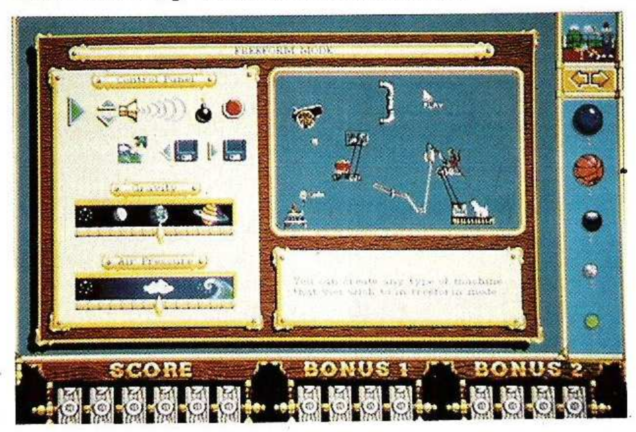
Und so ganz bierernst geht es auch nicht zu. Neben schiefen Ebenen, Wippen, Zahnrädern, Treibriemen oder Brenngläsern gibt es auch so nette Dinge wie Luftballons, Pussykatzen, radelnde Affen, Mäuselaufmaschinen oder Aquarien, mit denen es funktionierende Maschinen zusammenzubauen gilt. Für jeden der mehr als 75 Screens gibt es eine vorgegebene Aufgabe, die Ihr mittels der zur Verfügung stehenden Utensilien erledigen müßt.

Auf den ersten Blick hat das Spiel eine ganze Menge Ähnlichkeit mit *Bill's Tomato Game* von *Psygnosis*. Aber bereits nach wenigen Leveln merkt man den größten und wohltuendsten Unterschied: Es gibt kein Zeitlimit. Ist der Zähler auf Null angelangt, gibt's lediglich keine Bonuspunkte mehr. Da kann man sich in aller Ruhe auf die anliegenden Probleme konzentrieren. Als da wären: Wie zerballere ich nur die zwei rechten Ballons? Wie kriege ich den Affen zwecks Stromerzeugung zum Radeln? Wie schaffe ich es, von sieben fallenden Bällen die drei weißen ins rechte Körbchen und die grünen ins linke zu bugsieren? Ihr merkt schon, was da auf Euch zukommt.



▲ *Dies sind die Zutaten für den Spaß*

▼ *Hier heißt es, gekonnt die Fäden zu ziehen*



Habt Ihr alle immer schwieriger werdenden Levels durchgespielt, könnt Ihr Euch noch ein bißchen mehr martern, indem Ihr Luftdruck und Schwerkraft verändert. Das hat ganz witzige und unerwartete Resultate. Per Paßwort könnt Ihr im übrigen zu jeder Zeit samt Euren Punkten in das Geschehen wieder einsteigen.

The Incredible Machine läuft im Verhältnis zu ähnlichen Spielen in eher geruhsamen Bahnen. Wer also nicht gerne unter Zeitdruck denkt und handelt, aber dafür umso lieber aberwitzige Probleme löst, der sollte sich TIM auf jeden Fall mal näher zu Gemüte führen.

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes 'Panel' von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.
(*Erhebungszeitraum für ASM 3/93:* 11.12.92-10.1.93. Nachdruck mit Genehmigung von media control, *Baden-Baden*)



TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Der Patrizier	Ascon
2.	(3)	1869	Max Design
3.	(8)	Pinball Dreams	21st Century
4.	(4)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
5.	(7)	Monkey Island II	LucasArts
6.	NEU	Indiana Jones IV	LucasArts
7.	(9)	The Humans	Mirage
8.	(6)	Civilization	Microprose
9.	(2)	Lotus III - The Final Challenge	Gremlin
10.	NEU	Lemmings	Psygnosis

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(3)	1869	Max Design
3.	(4)	Der Patrizier	Ascon
4.	(5)	Links 386Pro	U.S. Gold
5.	NEU	History Line	Blue Byte
6.	NEU	DSA - Die Schicksalsklinge	Attic Software
7.	(7)	Civilization	Microprose
8.	(10)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
9.	(6)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
10.	(2)	Monkey Island II	LucasArts

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Beau Jolly's Big Box	Beau Jolly
2.	(1)	Bundesliga Manager	Software 2000
3.	(2)	Pirates	Microprose
4.	(4)	WWF Wrestling	Ocean
5.	(8)	Elvira - Mistress of the Dark	Flair
6.	(6)	Teenage Mutant Hero Turtles II	Image Works
7.	(10)	Conquestador	German Design Group
8.	(7)	The Simpsons	Ocean
9.	(3)	Familien-Duell	PCSL
10.	(9)	U.S.S. John Young Special	Magic Bytes

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(9)	Der Patrizier	Ascon
2.	(1)	Lemmings	Psygnosis
3.	(4)	Airbus A320	Thalion
4.	NEU	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
5.	(8)	Formula I Grand Prix	Microprose
6.	(2)	Silent Service II	Microprose
7.	(5)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
8.	(3)	Ultima VI: The False Prophet	Origin
9.	(7)	Amberstar	Thalion
10.	(6)	Special Forces	Microprose

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Die Flipper auf dem Vormarsch? Man möchte es fast meinen, denn in allen Kategorien der von Euch bestimmten TOP 7 ist wenigstens einer der beiden Pinball-Vertreter zu finden. Ansonsten hat sich nicht viel getan - die Ruhe vor dem Sturm? Ausgabe für Ausgabe verlosen wir ein ASM-Jahresabonnement unter den Teilnehmern, diesmal hat T. EISENHUTH aus 0-4308 THALE das Glück gepachtet und bekommt ab der nächsten Ausgabe sein Lieblingsmagazin frei Haus.
Einen Einsendeschluß gibt es übrigens nicht - was bis zum Tage der Auswertung bei uns eintrifft, wird berücksichtigt, alles andere ist dann für die nächste Ausgabe. Alles klar? Klar!

**Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege**

Ein starkes Team am ASM-Messestand bei der WOC. Der Herr mit dem Mikro (und der großen Klappe) sorgte mit den beiden Factor 5 - Jungs für Unterhaltung. Same procedure this year???

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(2)	▲	Monkey Island II	LucasArts
2.	(4)	▲	Lemmings	Psygnosis
3.	(7)	▲	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
4.	(3)	▼	Civilization	Microprose
5.	(1)	▼	Indiana Jones IV	LucasArts
6.	NEU		Pinball Fantasies	21st Century
7.	NEU		Turrican II	Rainbow Arts

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(4)	▲	Monkey Island II	LucasArts
2.	(1)	▼	Indiana Jones IV	LucasArts
3.	(5)	▲	The Secret of Monkey Island	LucasArts
4.	NEU		Lemmings	Psygnosis
5.	(3)	▼	Turrican II	Rainbow Arts
6.	(6)	●	Battle Isle	Blue Byte
7.	NEU		Turrican	Rainbow Arts

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(2)	▲	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(1)	▼	Lemmings	Psygnosis
3.	(7)	▲	Apidya	Kaiko
4.	(6)	▲	The Secret of Monkey Island	LucasArts
5.	(5)	●	Pinball Dreams	21st Century
6.	(4)	▼	Monkey Island II	LucasArts
7.	NEU		Turrican	Rainbow Arts



CD-I, neue Silberschei

Zu neuen, ungeahnten Höhen schwingt sich das CD-I- Sortiment in den letzten Monaten auf. Viele Neuheiten warten darauf, auf Euerem CD-I-Player zu landen.

Das Angebot reicht von tollen Knobelspielen und Strategie-Klassikern über die obligatorische Education-Software bis hin zu extra starken Action-Games!

Tangram

Zwar ist das chinesische Puzzlespiel **Tangram** bei weitem nicht so bekannt wie Ikebana (chinesische Kunst der Blumensteckerei), macht aber viel Spaß. Die Regeln sind denkbar einfach: Aus sieben verschiedenen Puzzle-Teilen müssen darstellende Formen selbst erdacht und gelegt werden, oder nach Vorgabe nachgelegt werden. Weniger ein Spiel im Sinne von Wettbewerb, denn eines, mit dem man sich in Ruhe beschäftigen sollte. Das Brett-Tangram hat meditative Züge, die durch die feine Musikuntermalung von der CD-I-Version noch unterstrichen wird.

Mystic Midway

Ein einsamer heruntergekommener Vergnügungspark, auf dem eine unheimliche Schießbude steht, ist der Schauplatz dieses Games. Dort lebt Dr. Dearth, ein unheimlicher Typ, der Euch gefangen nimmt, und Euch zwingt, an seinem makabren Spiel 'Rest in Pieces' teilzunehmen. Dieses entpuppt sich als eine Schießbude in der Ihr, zu haarsträubenden Sound-Effekten auf gruselige Ziele, wie etwa Schädel, Totenköpfe oder Grabsteine schießen müßt. **Mystic Midway** ist einer der weniger gelungenen Titel dieses Monats, ist aber für Partys und andere Gelegenheiten zu denen man mehrere Spieler vor dem CD-I versammelt hat, eine nette Idee.



▲ *Malschule: Kunst oder Schmiererei*

Escape from Cyber City

Androiden haben die Herrschaft auf der Erde übernommen, und beginnen systematisch mit der Ausrottung der Menscheit. Ihr Führer, der böse Guardian muß gestürzt werden, nur ist fast niemand mehr übrig, der diese schwierige Aufgabe erledigen könnte, außer ... Euch! Die gefahrvolle Befreiungsaktion führt durch die Ruinen der zerstörten Städte, vorbei an den Robotarmeen des Guardians, eine Düsen-Skateboard-Fahrt wartet auf Euch, und letztendlich müßt Ihr den Superbösewicht selbst besiegen.

Cyber City ist das erste CD-I Game, das wie ein richtiger Zeichentrickfilm abläuft. Cel-Animation, atemberaubende Action und, wie üblich, Sound in CD-Qualität. Was hier geboten wird, gab es bisher nur bei Bildplatten-Spielen wie *Dragons Lair* oder *Thayers Quest*. Für die Animationen zeichnet übrigens die japanische Produktionsgesellschaft **Toei** verantwortlich, ein Name der Anime-Freunden nicht unbekannt sein dürfte.





CD Shoot

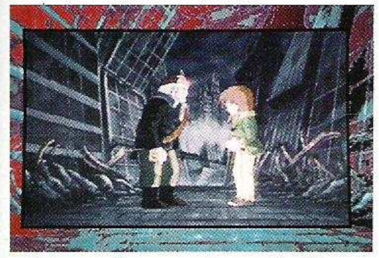
Ein echter Schießstand für Zuhause. Ihr könnt zwischen vier verschiedenen Schieß-Wettkampfarten wählen und auch bei diesem Sport-Game wieder mit mehreren Spielern gleichzeitig spielen. Ihr tretet auf realen Anlagen zum Schießwettbewerb an, die für dieses Game von Videoaufnahmen digitalisiert wurden. Auch Euer Spiel-Alter-Ego, und dessen Animation wurde so aufgenommen.

Defender of the Crown

Um nichts geringeres als die Krone Englands, geht es in diesem Klassiker, der schon vom Amiga her bekannt und beliebt ist. Nachdem der gute König Richard ins Morgendland gezogen war, und nicht mehr wiederkehrte, sind dunkle Zeiten für das Land angebrochen. Britanien braucht wieder einen König. Ausgehend von einem kleinen Herzogtum, dürft Ihr Euch diesem heren Ziel widmen, auf Eroberungs-Feldzüge gehen, Turniere ausfechten, und Belagerungen überstehen. Ein abenteuerliches Strategiespiel voller bunter Grafik, toller Musik, und wundervollen Animationen. Ein Klassiker eben!



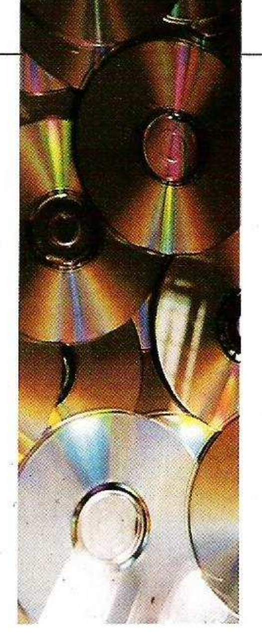
▲ *Escape from...: Opas Geheimwaffe*

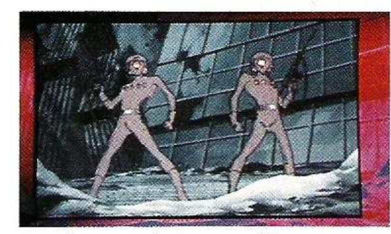


▲ Escape from...: Opa gibt Tips



▲ Defender of the Crown: Alter Hut?





▲ Abenteuer im mittelalterlichen England



▲ Dr. Dearth lädt ein



▲ Alarm, Roboter greifen an

iben im Anflug



▲ Cyberpunks in Cyber-City



▲ Dr. Dearths unheimliche Ballerbude



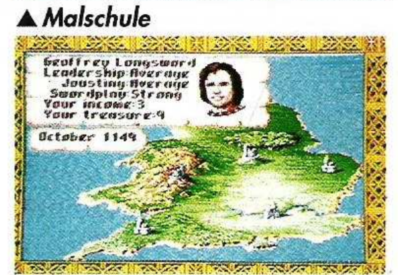
Malschule 2

Speziell für kleine Kinder ist dieses elektronische Malbuch gedacht. Auf der CD-I befinden sich viele verschiedene vorgegebene S/W-Bilder, die dann nach belieben ausgemalt werden können. Malwerkzeuge, die keine Wünsche offen lassen, stehen zur Verfügung. Sogar an eine funktionable Lupe wurde gedacht. Farben und Füllmuster gibt es in reicher Auswahl, und bei Bedarf kann sogar Musikuntermalung eingeblendet werden. Alles ist total einfach in der Anwendung, und die eingebaute Hilfsfunktion, bei der ein Sprecher haarklein erläutert was wie zu tun ist, machen die **Malschule 2** im wahrsten Sinne des Wortes kinderleicht in der Anwendung. ■

Heiner Stiller



▲ Enkelchen darf die Welt retten



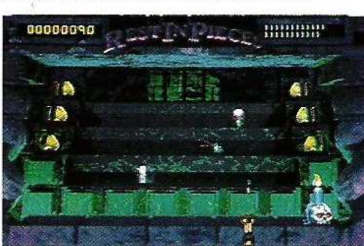
▲ Malschule



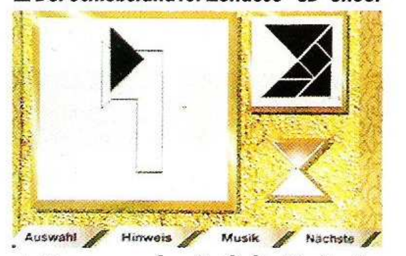
▲ Defender...: Schöne Grafik



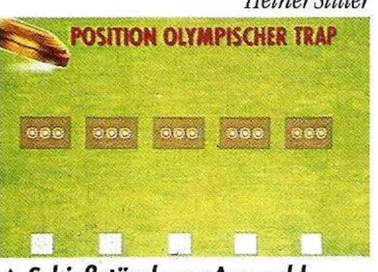
▲ Geoffrey will England befreien



▲ Auch die Ziele dürfen kommentieren



▲ Der Schießstand für Zuhause - CD-Shoot



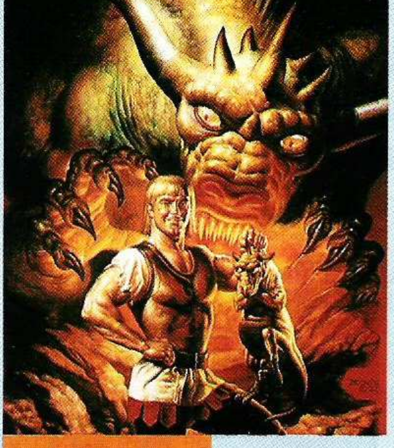
▲ Schießstände zur Auswahl



▲ Tolle Optik beim Tontaubenschießen

▲ Tangram - fernöstliche Mysterien

CES Neues aus der Wüste von A-Z



◀ Erik the Unready, demnächst aus Accolades Pipeline



▲ Ringworld: Revenge of the Patriarch

Winter-CES in Las Vegas

Dort, wo sonst nur Slotmachines klimpern und die Chips auf den Roulette- und Craps-Tischen klappern, bringt die Consumer Electronics Show einmal im Jahr Abwechslung ins triste Wüsten-Zockerleben. Computer- und Videospiele haben sich auf der CES inzwischen ebenfalls einen festen Platz errungen. So wurden die Wüstenshow in Nevada und ihr Pendant in Chicago zu den führenden Adressen, die es in Sachen 'Computer-Unterhaltung' auf Columbus' bestem Stück gibt.

Deutlich sichtbar hatte sich der Trend zur Konsole fortgesetzt, der schon in den letzten Jahren nicht zu übersehen war. Was sich jedoch nicht verleugnen läßt, ist das große Systemsterben. Außer PCs und Konsolen gibt es keine Hardware mehr, die sich am Markt durchgesetzt hat. Dafür wird der PC immer vielseitiger, und das Thema Multimedia ist in aller Munde. 3DO heißt hier das Zauberwort. Der CD-ROM-Express ist in voller Fahrt, nur was die CD-ROM-Systemstandards angeht, bleiben noch ein paar Weichen zu stellen.

Software-technisch ist auch auf dem PC die Ära der silbrigen Speichertitanen angebrochen. 'Nur' mit Grafik und Gameplay bekommt im Moment allerdings noch keine Company eine CD so richtig voll, und so behilft man sich mit Audio-Komponenten. Bekannte Games, die eigentlich für den Harddisk-Gebrauch konzipiert waren, werden mit Sprache, Musik und Geräuscheffekten in DDD-Studioqualität ergänzt. Auf diese Weise bekommt man schnell eine respektable Datenmenge zusammen, so daß die CDs nicht mehr nur zu einem oder zwei Prozent genutzt werden.

Aber auch die Konsolen werden vielseitiger. Nintendos große Maschine, das SuperNES, glänzte mit seiner Maus, die es auch schon in Deutschland gibt. Zwar ist für dieses Eingabemedium hierzulande bisher nur das in der Packung enthaltene Mario-Paint zu bekommen, auf der CES konnte aber schon eine Reihe von Games besichtigt werden, die ebenfalls die Maus nutzten. Insbesondere komplexere Spielabläufe lassen sich damit leichter kontrollieren, und so war Asciiwares buntes Rollenspiel-Alchemie-Potpourri **Spellcraft** ein gutes Beispiel dafür, daß in Zukunft die Mauszeiger ebenso behende über Nintendo-Screens huschen werden wie sie dies auf dem PC bereits tun.

Überhaupt, was den Gehalt an Neuigkeiten auf dieser Messe betraf, so mußte man schon von Hochprozentigem reden. Die Zahl der anwesenden Hersteller und vor allem der neuen Produkte konnte sich wahrlich sehen lassen.



Acclaim...

... hat momentan wenig Neues vorzuweisen, vielleicht weil das letzte Geschäftsjahr nicht ganz so wie erwartet verlief. Zur sauren Stimmung paßt dann auch der dickste neue Titel: **Mortal Combat** ist ein Haut-se-auf-die-...-Game, in dem es von Mutanten und fiesen Tricks nur so wimmelt. Geben soll's das Teil fürs NES, Game Boy, Mega Drive, Game Gear und Sega CD. Ebenfalls in die Prügelspiel-Ecke gehört das weidlich bekannte **Double Dragon III**, das es nun für NES, Game Boy und Mega Drive gibt. Weiterhin widmet man sich dem Ausschlachten von Lizenzen: Bart Simpson bis zum Abwinken, WWF-Westling bis es nicht mehr geht und Terminator unlimited. Ach ja, ehe ich's vergesse: **Alien 3** infiziert jetzt auch den Game Boy!



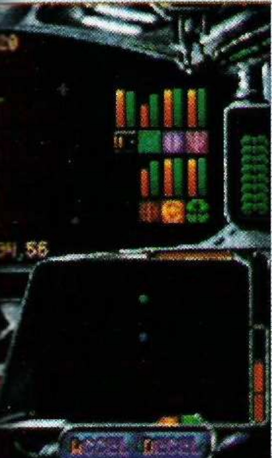


Accolade...

... hat Grund zum Feiern. Zum großen Ärger von Sega darf Accolade nun mit höchstrichterlicher Erlaubnis Software für das Mega Drive herstellen, ohne eine Sega-Lizenz zu haben. Aber auch ansonsten gab's von hier Positives zu vermelden: Das Accolade-Label **Legend** stellte mit **Eric The Unready** ein Grafik/Text-Adventure vor, bei dem alle Register des Humors gezogen werden. Allerdings wird der trottelige Ritter Eric nur auf Englisch und PCs von einem Fettnäpfchen ins nächste stolpern.

Tsunami, das neueste Mitglied in der Accolade-Label-Familie, trat gleich mit vier vielversprechenden Programmen an. Neben **Ringworld: Revenge of the Partriarch**, dem ersten Teil einer Sci-Fi-Adventure-Serie mit tollen Grafiken, machte auch die Spielesammlung **Wacky Funsters!** Laune, die uns mit Titeln wie der Bambi-Parodie **Rambi versus Blambo** erfreuen will. Beide Games sind ab Februar erhältlich. Auch **Protostar: War on the Frontier**, sowie das von Jim Walls *(Ex-Sierra)* geschriebene Polizei-Adventure **Blue Force** lassen ab Mitte '93 viel Spielspaß erwarten.

Accolade selber zeigte, neben vielen Sport- und Action-Spielen auf Konsolen und PC ein Jump&Run für Mega Drive und SuperNES, das allen Mario- und Sonic-Fans das Wasser im Munde zusammenlaufen läßt: Kater Bubsy Bobcat vereinigt in seinem Wollknäuel-Rettungs-Epos **Claws Encounters of the Furred Kind** alle Highlights der beiden großen Vorbilder. Bis April müßt Ihr Mutters Strickkorb allerdings noch alleine bewachen.





◄ *Protostar, unten Blue Force*

Activision

Zwei heiße Titel, über die wir schon von der letzten CES berichtet haben, gab es jetzt in spielbaren Fassungen für das SNES zu bewundern. **Aliens vs. Predator**, das für Juli geplante Prügelspiel, machte einen ganz guten Eindruck. Rechtzeitig zur Messe wurde auch eine spielbare Vorversion von **Mechwarrior** fertig. Ab Ostern könnt Ihr dann, im Inneren eines Mechs sitzend, andere Blechkameraden BattleTech-mäßig durch die Lande jagen. Auf der Computerseite dürfen sich Adventure-Freunde auf ein Wiedersehen mit **Infocom** freuen. **Return to Zork** enführt ins sattsam bekannte Untergrund-Empire und verblüfft durch Sprachausgabe, irre Grafik und digitalisierte Schauspieler. April ist das Datum für die PC-Version, das CD-ROM muß noch bis mindestens September warten. Eine komplett deutsche Version ist in Planung.

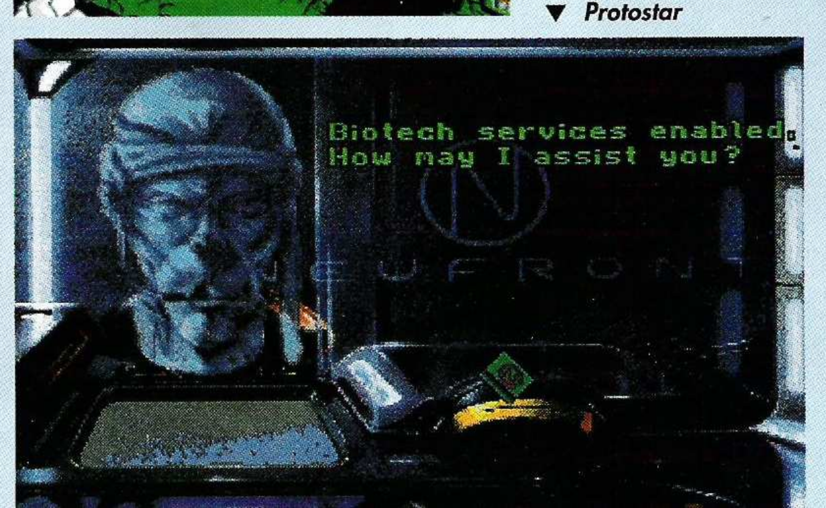
AdLib

Fernab vom Messetrubel lud die wieder gesundete Firma in einem Hotel dazu ein, die neuesten Produkte zu begutachten. Über die **GoldCard** ist nur zu sagen, daß sie einen absoluten Ohrenschmaus bereitet.

▼ *Yoshi's Cookies*

◄ *Rambo vs. Blambo*

▼ *Protostar*





▲ *Day of the Tentacle - mehr von LucasArts gibt's auf der nächsten Seite*

Überraschend war, daß AdLib jetzt auch auf dem Videokartensektor mitmischt und mit der **PC Video Card** ab Februar ein starkes Stück Hardware auf Lager hat.

Asciiware...

... hatte nicht nur das schon erwähnte **Spellcraft** für das SuperNintendo auf Lager, mit **Dominius** steht uns ein 'Bau-Dir-ein-Monster-das-sich-auch-wie-ein-Monster-benimmt'-Simulator ins Haus, der voller Strategie-Elemente steckt. Erwartet wird das Game für den PC, weitere Syteme stehen noch nicht fest. Ein rechter 'Oldie but Goldie' ist der Geschicklichkeitsknaller **Spindizzy**, der sein Comeback auf dem SuperNintendo feiert.

Ebenfalls in die Klassiker-Riege ist Wizardry einzuordnen. Von dieser Serie gibt es jetzt **Knights of Diamond** für das NES - Rollenspielspaß mit Speicheroption und einer Extraportion böser Monster.



Bullet-Proof Software

Unbeirrt setzt diese Company ihre enge Zusammenarbeit mit Nintendo fort und legt mit **Yoshi's Cookie** ein Puzzlegame in Tetris-Tradition vor, in dem sich Mario und Yoshi als Kuchen-Bäcker betätigen. **Obitus**, welches in der Computer-Version bei **Psygnosis** erschienen ist kommt für das SuperNintendo, und das Knall-den-Smilie-ab-Game **Faceball** hat es jetzt ebenfalls bis auf das SNES geschafft.



Capcom

Man **Street-Fighter**-t sich so durch? Nicht nur, denn Capcom dreht auf und schickt den beliebten **Mega-Man** in die vierte und fünfte Runde. Beide Games wird's für das NES geben. Die Zusammenarbeit mit **Walt Disney** trägt weitere Früchte. Neben dem brandheißen **Magical Quest - Starring Mickey Mouse** wartet eine ganze Staffel toller Spiele darauf, in die Slots Eurer Konsolen zu schlupfen: **Goof Troop** (SNES), **Disney's Aladdin** (SNES), **Talespin** (NES, GameBoy), **The Little Mermaid** (NES, GameBoy), **Darkwing Duck** (NES, GameBoy) und **Duck Tales 2** (GameBoy). Ansonsten erwarten uns **Gargoyles Quest II** (NES) und **Bionic Commando** (GameBoy).



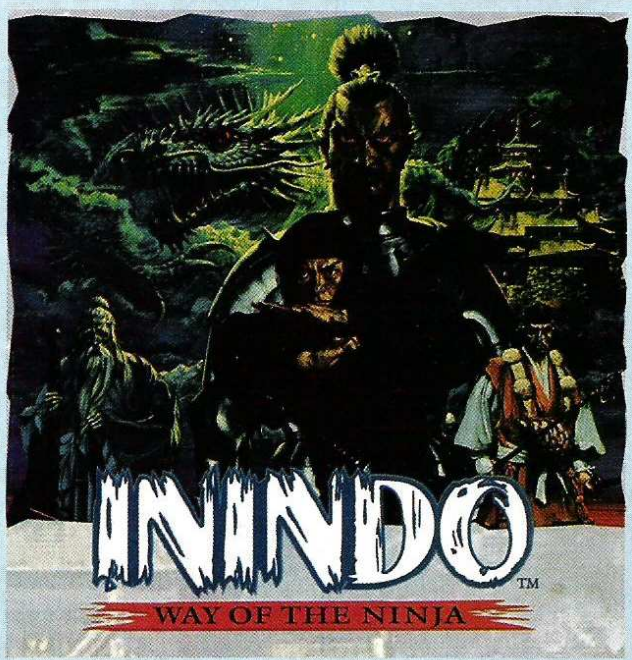
▲ *Return of the Phantom*



◀ *Might & Magic V*

Star Wars 3D: Rebel Assault ▼





◀ *KOEI liebt's asiatisch*

Cyberdreams

Erste Grafiken und Flugsequenzen vom Action-Spektakel **CyberRace** lassen auf ein starkes Game hoffen. Durch neue Technik en masse kann dabei eine ganze Portion Flugsimulator-Feeling mit einfließen. Ab Mai soll die wilde Hatz auf PC und CD-ROM losgehen, Amiga- und Mac-Versionen sind für September geplant. Hinter vorgehaltener Hand wurde dann auch noch etwas von Verhandlungen über **Darkseed 2** geflüstert...



Data East

Hier trägt die Zusammenarbeit mit **FASA**, dem Spezialisten für Brett-Rollenpiele, erste Früchte. **Shadowrun** ist für das Mega Drive schon fast fertig, und was davon zu sehen war, läßt auf ein neues Top-Programm schließen.



Epyx

Mit einem etwas ungewöhnlichen Programm wanderte Sportspezialist Epyx über die Messe. **Bible Builder** ist ein mit Animationen und Hymnen versehenes Lernspiel, das in sechs Schwierigkeitsgraden Eure Bibelkenntnisse erforschen will. Ein deutscher Vertrieb wird noch gesucht.

Electronic Arts

Mehrere Stunden Aufenthalt waren am Stand von EA mit seinen vielen angeschlossenen Labels angesagt. Um aus diesem Messebericht kein EA-Special zu machen, hier nur die Highlights.

Reichlich Kost gab's für das Mega Drive. Neben Sportspielen en masse dürft Ihr Euch auf Action-Knaller wie den *Desert Strike*-Nachfolger **Jungle Strike** freuen, und auch bei dem monströsen **Mutant League Football** geht es nicht gerade zimperlich, aber dafür im Zwei-Spieler-Modus und mit mehr Humor zur Sache. Ganz witzig sah auch **Haunting Starring Polterguy** aus, bei dem Ihr eine Familie aus Eurem Haus graulen müßt. Auf der Nintendo-Seite stach neben Futter für Hockey- und Football-Fans **B.O.B.** heraus, ein Action-Adventure, das Euch durch drei Welten mit 10 bis 15 Levels und feiner Grafik führt.

Der Vietnam-Krieg ist das Thema von **Seal Team**, in dem PC-Besitzer demnächst ihre Führungsqualitäten unter Beweis stellen können. Schach-Fans dagegen dürfen sich auf Unterricht von und heiße Partien gegen den amtierenden Weltmeister in **Kasparov's Gambit** freuen. Freunde von Action-Strategie-Games kommen mit *Bullfrogs* **Syndicate** und **Battlecruiser: 3000 AD** aus dem Hause **Three Sixty** ab April auf ihre Kosten. **Mindcraft** wartete mit einer Expansion-Disk zu *Siege* auf, und ihr Space-Strategie-Epos **Star Legions** dürfte in Kürze ebenfalls erhältlich sein.

Auch das CD-ROM wurde reichlich bedient. Von elektronischen Märchenbüchern wie **Aladdin and his Wonderful Lamp** über zwei Sherlock Holmes-Titel bis zu dem abgedrehten **Total Distortion**, einem von irren Grafiken und tollen Sounds nur so strotzendem Rockmusikprogramm, reichte hier die Palette.

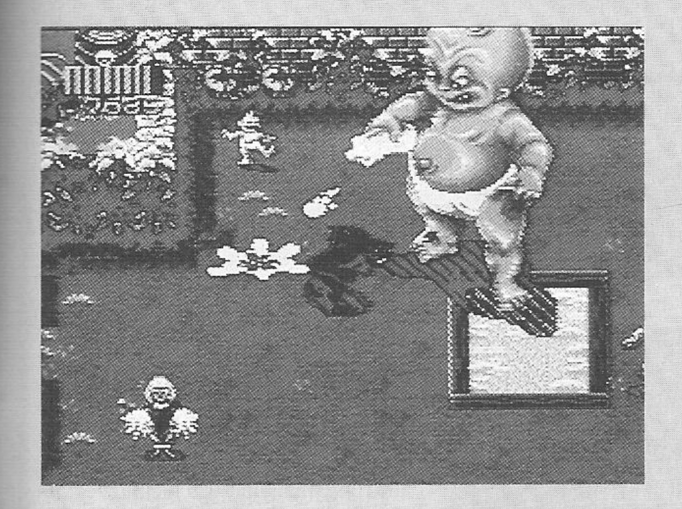


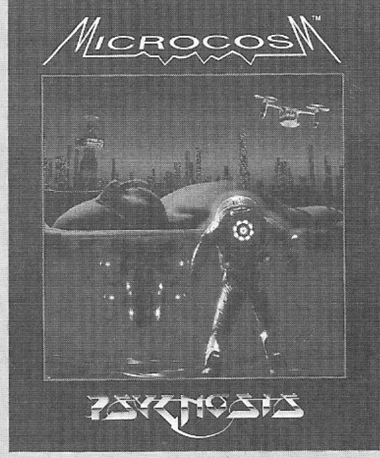
KOEI

Wie gewohnt wurde hier wieder Strategiesimulation vom Feinsten geboten. **P.T.O.** (SNES, Mega Drive) dreht sich um den Seekrieg im Pazifik 1941-42, während Ihr in **Liberty or Death** (PC) als Gründer Amerikas gegen die Engländer zu Felde ziehen müßt. Fernöstliche Fantasy-Rollenspielabenteuer erwarten Euch in **Inindo - Way of the Ninja**, **Aerobiz** wiederum ist eine Wirtschaftssimulation um eine Fluglinie.

Eye of the Beholder 3 ▶







▲ Nähert sich der Fertigstellung: Microcosm, links Monsters von LucasArts



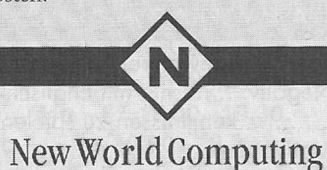
LucasArts

Ganz auf das Thema Star Wars abgestimmt war der überlaufene Stand von LucasArts: Da gab es das mit edlen Grafiken glänzende **Star Wars 3D: Rebel Assault** für PC CD-ROM und Mega CD, **X-Wing** für PC (zu etwa 90% fertig, allerdings noch von etlichen Bugs geplagt und deshalb nicht vor Mitte Februar fertig), und die beiden SuperNES-Titel **Super Star Wars** und **Super Empire Strikes Back** zu sehen und bewundern. Fast unter ging dabei eine noch in den Anfängen steckende Bodybuilding/Prügel-Parodie mit dem Arbeitstitel **Monsters**, bei der SNES-Besitzer Supermonster erschaffen und aufeinander loslassen können. **Indy 4** soll im März in einer Talkie-Version auf den Markt kommen, und auch **Day of the Tentacle**, das im Sommer simultan für PC und CD-ROM fertig werden soll, wird in der CD-Version als Talkie erhältlich sein.



MicroProse...

... setzt auf Windows und bringt mit dem **MicroProse Entertainment Pack Vol. 1** sieben nette kleine Games für die grafische Benutzeroberfläche Eurer PCs. Die Games-Engine, die in *Rex Nebular* erstmalig Verwendung fand, wird für zwei weitere Spiele bemüht: **Return of the Phantom** und **Dragonsphere** sind Adventures reinsten Wassers, Simulationsfreunde kommen mit **Dogfight** auf ihre Kosten.



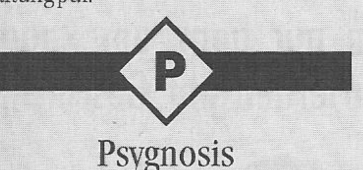
New World Computing

Für leuchtende Augen sorgte das, was hier auf dem Monitor die Augen entzückte: **Might and Magic - Darkside of Xeen**. Daß sowohl Grafik als auch Animationen vom Feinsten sind steht fest, der Erscheinungstermin leider noch nicht.



Origin

Das absolute Highlight von Origin habt Ihr ja schon weiter vorne im Heft gesehen: **Ultima Underworld II** setzt auf den ersten Teil noch einmal dicke drauf. **Strike Commander** soll jetzt im März erscheinen, und beim Anblick dieses Mammutprogramms, das Richard Garriott uns höchstpersönlich vorführte, konnte man die lange Entwicklungszeit verstehen. **Serpent Isle** sah, obwohl noch im Beta-Stadium, bereits super aus und dürfte in Kürze fertig sein. **Origin FX** schließlich ist ein Screensaver, bei dem das Nixtun richtig Spaß macht, denn was da auf dem Bildschirm abgeht, ist Unterhaltung pur.



Psygnosis

'Das Jahr des CD-ROM' nennt Psygnosis 1993, und zeigt stolz zwei Programme, die schon lange in der Entwicklung stekken und sich jetzt endlich der Fertigstellung nähern. **Microcosm** lehnt sich eng an den Film *Die Phantastische Reise* an, und das gruselig-blutrünstige **Dracula** hat die neue Verfilmung des Klassikers durch Francis Ford Coppola als Lizenz.



Software Sorcery

Erinnert Ihr Euch noch an den Strategie-Hit *Sea Rogue*, der bei MicroPlay erschien? Software Sorcery hat sich nun selbständig gemacht und präsentierte die im ersten Weltkrieg angesiedelte Simulation **Jutland**, wo sich ab März auf Eurem PC-CD-ROM die englische und deutsche Flotte mit exzellenter Grafik und gut durchdachter Steuerung gegenüberstehen. Das Game, bei dem Ihr Euch aussuchen könnt, auf welcher Seite Ihr kämpfen wollt, wird mit deutscher Sprachausgabe erscheinen.

Spectrum HoloByte

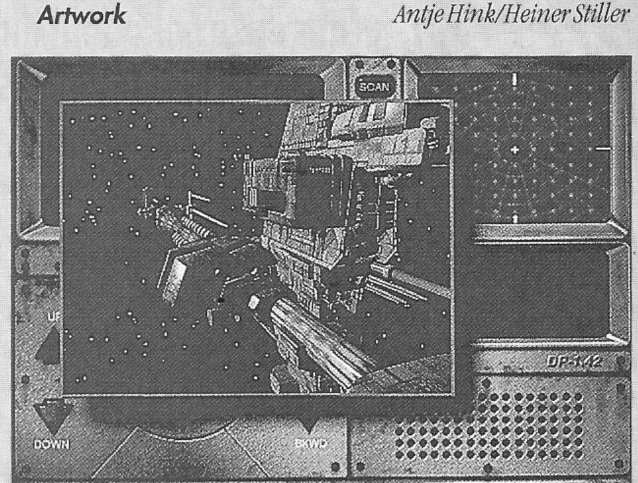
Am letzten Tag der Messe kam endlich die erlösende Nachricht für alle *Wordtris*-Fans: Es wird nun doch eine deutsche Version für PC'ler geben. Selbiges gilt auch für die SNES-Version. Nur die kreuzworträtselnden Game Boy-Besitzer müssen sich nach wie vor auf Englisch vergnügen. Ein ziemlich abgedrehtes Schachspiel wird uns mit **National Lampoon Chess Meister 5 Billion and 1** präsentiert. Das Sci-Fi-Adventure **Iron Helix** dagegen versetzt Euch in den Körper eines Roboters, der ab März auf Mac-CD-ROMs und ab Juni auf PCs versuchen muß, ein mit tödlicher Fracht beladenes Raumschiff rechtzeitig zu stoppen. Auch SNES-Besitzer wird es in absehbarer Zeit ins Weltall treiben, denn sie werden mit einem neuen Abenteuer der **Star Trek**-Crew beglückt.

SSI

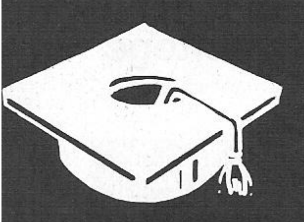
Kaum zu glauben, aber wahr: **Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor** kommt Mitte des Jahres für PC in 3D-Gewand. Rollenspielfreunde werden Augen machen. Und für alle, die lieber ihrer Phantasie freien Lauf lassen, statt vorgefertigte Abenteuerkost zu konsummieren, können mit dem Construction Kit **Unlimited Adventures** Freunde, Bekannte und natürlich sich selbst in eigene Forgotten-Realms-Welten entführen. Ab April soll der mit vielen Features vollgepackte Baukasten für PCs, ab Mai für Macs erhältlich sein. ■

Antje Hink/Heiner Stiller

▲ Das Beholder 3-Artwork

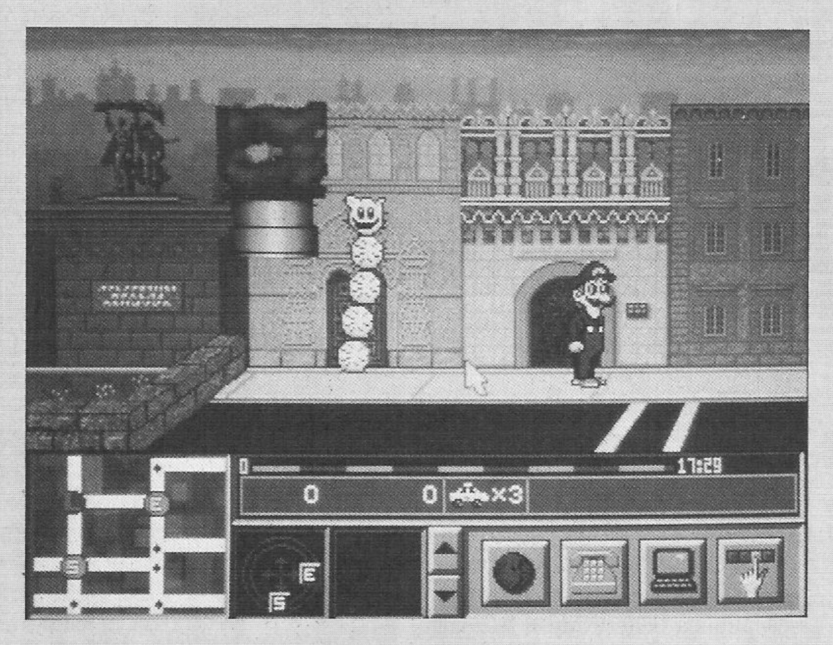


▲ Iron Helix



Education

Der Klempner und der Pinguin



▲ *Ob in Rom oder San Francisco, Luigi sorgt für Ordnung*

MARIO IS MISSING

System: **PC** *(mind. 286/12, 640 KB, VGA, 6,5 MB auf Platte, unterst. AdLib/Gold, Sound Blaster/Pro, Pro Audio Spectrum, Roland, Maus, Super-VGA)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Mindscape**, Muster von: **Hersteller**.

Ein Adventure-Programm möchten wir Euch heute vorstellen, bei dem man nur ganz am Rande merkt, daß es dabei was zu lernen gibt. Geschichte und Geographie sind hier die Schwerpunkte, und gratis dazu bekommt Ihr Sehenswürdigkeiten aus der ganzen Welt präsentiert. Bekannte Handwerker werden Euch dabei zur Hand gehen, denn Luigi muß seinen Klempnerbruder Mario aus den Fängen des bösen Bowser retten.

Klempner haben's schwer! Besonders wenn sie mal wieder die Welt retten müssen. In diesem Falle handelt es sich nicht etwa um eine Mario-Phantasie-Welt, nein, unsere eigene Erde ist in Gefahr. Der böse Bowser will mit Hilfe von vielen, vielen Haartrocknern den Südpol schmelzen und die Pinguine heimatlos machen.

Leider wird Mario bei der Erkundung des gegnerischen Hauptquartiers entdeckt und im südpoligen Schloß seines Erzfeindes gefangengenommen. Deshalb muß diesmal Luigi die Sache in die Hand nehmen und nicht nur die Pinguine, sondern auch Mario vor einem wäßrigen Ende retten.

Die Action beginnt in Bowsers Schloß, wo Luigi durch die jeweils fünf Türen eines Levels in große Städte rings um den Erdball reist. Der Bürgermeister jeder Stadt empfängt Euch dort. Auf einem Stadtplan sind die Orte der Sehenswürdigkeiten eingezeichnet, dort gibt es auch erste Infos über geschichtliche Hintergründe. Merkt sie Euch gut, Ihr werdet später danach gefragt.

Von Peking bis Paris

Durch Studium der Zeitungen im jeweiligen Zielgebiet könnt Ihr herausfinden, in welcher Stadt Ihr Euch gerade aufhaltet (das ist wichtig, um Dinosaurier Yoshi abholen zu können) und welche Gegenstände dort von Bowsers Komplizen geklaut wurden. Lauft in der Stadt umher (oder benutzt ein Taxi), findet die fiesen Schildkröten, nehmt ihnen ihre Beute ab und bringt die Gegenstände an die richtigen Orte zurück. Bevor Ihr die guten Stücke jedoch abliefern und die Belohnung einkassieren dürft, müßt Ihr erst noch ein paar Fakten über die jeweiligen Gegenstände in Erfahrung bringen (Passanten liefern sehr hilfreiche Tips). Habt Ihr eine Stadt erfolgreich von klauwütigen Koopas gesäubert, sucht Ihr auf Yoshis Rücken die Röhre, die Euch zu Bowsers Schloß zurückbringt. Sind fünf Städte klar, macht Ihr dem Levelwächter den Garaus, und ab geht's in die nächste Runde.

Ein Zeitlimit sorgt zwar dafür, daß Ihr Euch ein bißchen beeilen müßt, aber trotzdem artet die Sucherei nie in Hektik aus. Extras helfen beim Auffinden von Leuten und Koopas, auch Taxi-Gutscheine liegen überall in der Stadt verstreut.

Wenn Ihr schon ein bißchen fit in Englisch seid, könnt Ihr mit **Mario is Missing!** Eure Erdkunde- und Geschichtskenntnisse ganz unterhaltsam aufpolieren. Das Handbuch ist übrigens in Deutsch gehalten, ob jedoch auch die (noch) englischen Bildschirmtexte jemals übersetzt werden, war leider nicht in Erfahrung zu bringen. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: ....gewaltfrei, viele Infos
Negativ: ....nur mit Englisch-
............kenntnissen zu spielen
Motivation.......................... 9
Gesamtnote......................... 9

»GUT«

Gewerbliche Kleinanzeigen

* * * * * * * * * * * *

TOPSOFT GbR
IHR SOFTWARE PARTNER

für folgende Rechner
und Videosysteme

AMIGA – C64/128 – ATARI ST
MS-DOS – SCHNEIDER CPC
SEGA MASTER SYSTEM II – NES –
SEGA MEGA DRIVE – ATARI LYNX
GAME GEAR – CDTV – GAMEBOY
SUPER NINTENDO – CD-ROM

SUPER PUBLIC DOMAIN
für AMIGA – MS-DOS – C64/128

Leerdisketten 3,5" & 5,25"
Lösungshilfen in deutsch

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Bitte Computertyp angeben!

Firma T O P S O F T GbR
POSTFACH 4
8133 FELDAFING
Telefon 0 81 57-34 28 – Fax 44 08

* * * * * * * * * * * *



AMIGA

1869	**d**	**69.97**
Civilization	**d**	**76.97**
Das Schwarze Auge	**d**	**67.97**
History Line 1914/18	**d**	**73.97**
Indiana Jones 4	**d**	**79.97**
Gunship 2000	**d**	**63.97**
Pinball Fantasies	**e**	**59.97**
Wing Commander	**d**	**81.97**

Andere Spiele und Systeme auf Anfrage !

Preisänderungen / Druckfehler vorbehalten
Versandkosten : 10,- DM / Nachnahme

☎ **040 / 721 13 97 14-19 Uhr**
☎ **04154 / 8 33 81 10-22 Uhr**

PowerSoft P.Fecht/Chr.Maedje, Bergedorfer Str.115
2050 Hamburg 80
Die Ladenpreise können variieren !

Brandheiß in Marzahn

Crazy-Games
Computerspiele
Verleih – Verkauf für
IBM, Amiga, C64, NES,
Sega Master, Sega
Megadrive, Game-Boy

Geschäftszeiten
Mo. – Fr. 13.00 – 19.30,
Sa. 10.00 – 19.30
Pöhlbergstraße 18
O-Berlin 1140

SECOND-SOFT-LAND

Gebrauchte
Originalprogramme für
** AMIGA, PC und GAMEBOY **

Immer aktuell und preiswert

Fordern Sie jetzt
unsere kostenlose Preisliste
für Ihr System an

SECOND-SOFT-LAND
Softwarevertrieb
Friedrichshofenerstr. 38
8070 Ingolstadt
Tel.: 08 41 / 8 11 71

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Public Domain & Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere
kostenlose Katalogdisk
schriftlich an:

PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93
Tel./Fax 0 40 / 7 54 43 52

* * * * * * * * * * * *

SECONDHAND-SOFT-WORLD

"IHR AMIGA SPEZIALIST"

Ca. 800 gebrauchte Amiga

Originalprogramme

WIR BESORGEN (FAST) ALLES

Super Software zu Super Preisen

Preisliste für 1,– DM Rückporto!

Ankauf von Orig. Hard- und Software

BTX: *Secondhand Soft-World#

SECONDHAND-SOFT-WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

* * * * * * * * * * * *

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und PC

ANKAUF/VERKAUF von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

! Der Preis ist heiß !

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Computerspiele	**AMIGA**	**PC**
1869	79,–	92,–
Captain Dynamo	27,–	—
Hexuma	92,–	92,–
History Line 1914-18	85,–	99,–
Match of the Day	69,–	—
Sexy Droids	45,–	49,–

Konsolenspiele	
Ferrari Grand Prix (Mega)	90,–
Simpsons Krusty House (Super NES)	95,–
Nemesis 2 (Game Boy)	65,–
Super Monaco GP (Game Boy)	59,–
Toki (Lynx)	74,–

! GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN !

HI-TEC Electronics Masur & Co.
Allensteiner Str. 3
4460 Nordhorn
Tel.: 0 59 21 / 7 30 06 oder 32 02 22

LYNX

HAVE FUN ◆ PLAY LYNX

Lynx II inkl. Blue Lightning Demo Card	199,–
Lynx Power Pakete inkl. Game Card	**je 248,–**
Game Cards	
A.P.B.	79,–
AWESOME GOLF	79,–
BATMAN RETURNS	79,–
BLOCK OUT	79,–
BLUE LIGHTNING	69,–
CALIFORNIA GAMES	79,–
CASINO	79,–
CHECKERED FLAG	69,–
CRYSTAL MINES II	79,–
ELECTROCOP	69,–
GAUNTLET	79,–
HOCKEY	79,–
HYDRA	79,–
ISHIDO	79,–
KLAX	79,–
KUNG FOOD	79,–
MS. PACMAN	**79,–**
PAPERBOY	**79,–**
PINBALL JAM	79,–
QIX	79,–
RAMPAGE	79,–
RAMPART	79,–
ROAD BLASTERS	79,–
ROBO SQUASH	**69,–**
ROBOTRON 2084	69,–
RYGAR	79,–
SHADOW OF THE BEAST	79,–
SLIME WORLD	69,–
STEEL TALONS	79,–
S.T.U.N. RUNNER	79,–
SUPER SKWEEK	79,–
TOKI	79,–
TOURNAMENT CYBERBALL	79,–
WARBIRDS	69,–
XENOPHOBE	**79,–**
XYBOTS	79,–
ZARLOR MERCENARY	**69,–**

Zubehör
Adapter 35,– Cleaning Kit 49,– Comlynx Kabel 19,– Netzgerät 25,– Tasche ab 25,– Aktuelle Spiele auf Anfrage! Alle Artikel liefern wir innerhalb von 48 Std.

micro Robert, Kernerstraße 5, W-6924 Neckarbischofsheim
☎ (0 72 63) 6 45 52 FAX 6 02 26



Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele-verleih
für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM
CRAZY GAMES
2x in
2300 Kiel 14
Kirchenweg 10a
Tel.: 04 31 / 73 67 23
und
Holtenauerstr. 237
Tel.: 33 73 63
Telefax: 33 57 17
Auch Verkauf: Zu super Preisen!



POWER Soft
MS-DOS

Comanche	d	89.97
Formula 1 G. P.	d	89.97
History Line 1914/18	d	86.97
Inca	d	79.97
Indiana Jones 4	d	79.97
Sherlock Holmes	d	86.97
Strike Commander	d	81.97
Task Force 1942	d	95.97

Andere Spiele und Systeme auf Anfrage !
Preisänderungen / Druckfehler vorbehalten
Versandkosten : 10,- DM / Nachnahme
☎ 040 / 721 13 97 14-19 Uhr
☎ 04154 / 8 33 81 10-22 Uhr
PowerSoft P.Fecht/Chr.Maedjo, Bergedorfer Str.115
2050 Hamburg 80
Die Ladenpreise können variieren !

WORLD CONQUEST
Postspiele kann man jetzt auch per Diskette (PC) spielen!
➔**World Conquest** ist ein Strategiespiel, bei dem alle Taktiker auf ihre Rechnung kommen.
Kostenlose Infos bei: **SSV Klapf-Bachler, Postfach 1205, A-8021 Graz,** Tel. A-(0)316/919327
➔Bei Einsendung einer Diskette (5¼ oder 3½) erhält man eine Demo-Disk mit Spielzügen.

Entdecken oder erobern Sie Ihr Imperium in den unendlichen Weiten unseres Weltalls!
Das neue große SF-Postspiel mit jetzt schon über 200 Sternenreichen!
Dieses und andere großartige Spiele von
DECOS
Postfach 100638
6000 Frankfurt 1
Tel. 0 69 / 29 22 33
Fordern Sie Ihre kostenlose Info an!

Wer möchte auf Provisionsbasis Geld verdienen?
Schriftliche Anfragen an:
zHO Versand, Rotkreuzstr. 5, 8050 Freising

! Einer für Alles !
Software, Hardware, NES, GameBoy, SNES, MegaDrive, GameGear, * MUSIK *
Ihr Partner für Musik & Software:
zHO Versand, Rotkreuzstr. 5, 8050 Freising
Sofort kostenlosen Katalog anfordern!

BAVARIAN -
die absolute PD-Serie für den Amiga jetzt mit 460 Disketten.
Gratiskatalog bei
Friedr. Neuper,
8473 Pfreimd, Postfach 72

Wenn das Kistenschieben zu langweilig geworden ist:
PUSHER
bietet mehr:
- über 50 Level, VGA-Grafik, Scrolling
- Leveleditor wird mitgeliefert
- mehr als 150 grafische Elemente: Kisten, Teleporter, Aufzüge, Glasböden

und das alles für 20 DM+NN bei:
Thomas Holz
Hügelstr. 14a
4330 Mülheim/Ruhr
(VGA erforderlich. Diskettenformat angeben)

Denken Sie bei Ihrer nächsten Vorauszahlung daran, daß ab 01.01.1993 15 % Mehrwertsteuer anfallen!

SEGA Mega Drive		***Super Nintendo***	
Magnum-Set	***360,–***	***+Mario***	***299,–***
Ecco Dolphin	108,–	Axelay	129,–
Lemmings	108,–	Mario Paint	97,–
Mickey & Donald	93,–	Streetfighter 2	97,–
Sonic 2	93,–	Super Ghouls 'n' Ghost	97,–
		Super Soccer	95,–
SEGA Master System			
Sonic-Set	***189,–***	***Game Boy***	
Lemmings	83,–	***incl. Tetris***	***145,–***
New Zealand Story	90,–	Boulderdash	49,–
Sonic 2	83,–	Bugs Bunny	54,–
Talespin	a.A	Mario & Yoshi	a.A.
		Mickey Mouse	59,–
SEGA Game Gear		Parodius	71,–
Sonic-Set	***320,–***	Spiderman 2	63,–
Donald Duck	72,–	Super Mario 2	a.A.
Popils	72,–	Tiny Toon	62,–
Sonic 2	83,–	WWF 2	62,–
Tazmania	83,–		

Nachnahme + 7,– / Vorkasse + 5,– DM
Ab 300,– Bestellwert versandkostenfrei!
Sammelbestellerrabatt ab DM 1.000,–!

Thomas Bohlein
Software & Zubehör
Sonneberger Str. 66
8624 Ebersdorf
Tel. + FAX 0 95 62 / 36 33

Gewerbliche Kleinanzeigen

sind **günstiger** als Sie denken!
Nutzen Sie diesen Platz für **Ihre** Werbung!

Und so wird's gemacht:
- Anzeige entwerfen (Konzept oder reprofähige Vorlage)
- Anzeige zusammen mit **V-Scheck** in Umschlag stecken und einsenden an:

TRONIC-VERLAG GMBH & CO. KG
, Anzeigenservice ASM
Postfach 870
W-3440 Eschwege

Der Anzeigenpreis errechnet sich wie folgt:

*Bei Einsendung eines Konzeptes (siehe Kleinanzeigen-karte):
DM 10,– je angefangene Zeile + MwSt.
(1 Zeile umfaßt 32 Zeichen für Buchstaben inkl. Wortzwischenräume und Satzzeichen)

*Bei Einsendung einer reprofähigen Vorlage:
(Breite x Höhe)
43x 40mm = 60,– DM + 15% MwSt.
43x 50mm = 70,– DM + 15% MwSt.
43x 60mm = 80,– DM + 15% MwSt.
43x 70mm = 90,– DM + 15% MwSt.
43x 80mm = 100,– DM + 15% MwSt.
(43x80 mm = Höchstformat)

Übrigens: Auf Wunsch veröffentlichen wir Ihre Anzeige auch **bis auf Widerruf!** In diesem Fall bitten wir bei Auftragserteilung um Beifügung einer **Einzugsermächtigung!**

Haben Sie noch Fragen?
0 56 51 / 92 99 16

Biete Software

AMIGA

Amiga Orig.: Might + Magic 2 30 DM, Monkey Island 1 30 DM, Bard's Tale 2 20 DM, Hollywood Collection 10 DM, Eye of the Beholder 40 DM, Kings Quest 4 30 DM, Rodland 30 DM, Gauntlet 2 20 DM. Tel: 089/8506959

***Amiga* Jede Menge PD-Software abzugeben!** Schreib an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien.

Amiga! Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl nach dem Motto: Schnell, billig und gut!!! Liste anfordern bei: S.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1 (fr. Rückumschlag)

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Augustenstr. 112, W-7000 Stuttgart, Tel: 0711/627772 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + Rückporto.

Verk. Restposten an Spielen von 5 - 25 DM. Habe auch Hardware zu verkaufen (Action Replay 2, Floppy 5 1/4). Preis nach Vereinbarung. Tel: 05439/1491.

Biete Amiga-Originale: Century, War Machine, Datamat, Textomat, The Final Day, Pacland, Seven Gates of Jambala zu je 10 DM. (02371) 32555.

Verkaufe Amiga-Originale: Invest, Tower Fra, Chuck Yeagers, Intruder. Schreib an H.Bachström, Wilhelmstr. 60, 6107 Reinheim 1.

Die coolste MEGADEMODISK für AMIGA gibt's GRATIS (!) gegen Rückp.! ++plus eine Komplettlösung zu AMIGA, ST, oder PC-Spiel! M.Kohn, Postfach 740157, 4600 Dortmund.

Achtung! Verkaufe Heureka-Teach-Ware, Green-Line 3 für Amiga 500!! 50 DM! Tel: 02723/72234 (ab: 14.00) P.S.: Würde auch gegen Green-Line 4 tauschen!!!

Verk. Amiga-Originale! Preise ab 10,- DM. Liste gegen 60 PF. RP. bei: Wolfgang Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Marktredwitz, Tel: 09231/4204.

!ACHTUNG!ACHTUNG!ACHTUNG!

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glückspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder die Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen maximal **10 Zeilen à 32 Zeichen** inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

!ACHTUNG!ACHTUNG!ACHTUNG!

Amiga! Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl nach dem Motto: Schnell, billig und gut!!! Liste anfordern bei: S.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1 (fr. Rückumschlag)

Verk. Amiga Spiele: Sensible Soccer 55 DM, Invest 35 DM, Player Manager 30 DM. Alles Originale mit Anleitung und Verpackung. Bitte Rückporto nicht vergessen!!! Carsten Hilbert, Am Klushof 11, W-2850 Bremerhaven.

Über 100 Original-Amiga-Prg. mit Verpackung und Anleitung in Topzustand 20-50 DM. Großteils neue Spiele & Anwendungen. Liste bei: Frank Roth * Am Südhang 16 * 6274 Hünstetten 2.

Kaiser 2: Handels / Kriegsspiel, Ein! Megabyte, saven, Anleitung, 50 Parameter, 400 Armeen Glz. Jetzt 8 Spieler / Info gegen Rückp. / 20 DM bar o. 28 DM Nachn. an Michael Schwarz, Bahnhofstr. 78, 4100 Duisburg 12.

Amiga und PC-Orig.: Civilization, Beholder II, Monkey Island II, Loom, Global Effect, Indy IV, Dune, Elite, Sim Ant, History Line, Ultima VI, u.a. Insgesamt 140 Spiele: 05382/4858.

Originale: Apidya, Assasin, Cadaver, E.H. International Soccer, Lemming, Megalomania, Paradroid 90, Indy 500, Jaguar XJ 200, Myth, Rings of Medusa, Hostages, Alien Breed, 06542/22160

Verkaufe über 150 Orig.spiele f. den Amiga für 15 - 40 DM pro Spiel und einen Amiga 500 m. Speichererw., Zweitlaufw., Festplatte u. Joyst. f. 1.100,—07151/561412.

Amiga! Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl nach dem Motto: Schnell, billig und gut!!! Liste anfordern bei: S.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1 (fr. Rückumschlag)

Verk. Originale: Indiana Jones 4 zu 50 DM, Monkey I. 2 25 DM, F-1 Grandprix 20 DM, Sensible Soccer 20 DM, B.M. Prof. 20 DM, WWF Wrestling 15 DM. Anfordern bei Christos V., Marktstr. 5, 7580 Bühl/Baden.

Verkaufe 15 Amiga Originale. Z.B. Pirates, Battleisle, EOB II, Zak, Maniac, Finest Hour, Lure of Temptress. Komplett 250 DM oder einzeln. Liste bei M.Kirchdorfer, Zugspitzstr. 49, 8104 Grainau.

Amiga! Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl nach dem Motto: Schnell, billig und gut!!! Liste anfordern bei: S.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1 (fr. Rückumschlag)

Verkaufe für Amiga: Dynyblasters (Fr. 10), Silent Service (25), Locomotion (15), Moonfall (10), Rubicon (10). Die meisten Games ungebraucht. CH-064/246416

Verkaufe 60 Amiga Originalspiele z.B. Indy 4, Monkey Island 2, Kyrandia, Hapoon + Battleset 1-4, Knights of the Sky usw. Liste gegen 1.30 bei W.Franz, Schulstr. 2, 3015 Wennigsen 5, 05109/64144.

Programmiere Intros, Demos, Menüs (AMIGA): Manuel Weiner, Augustenstr. 112, W-7000 Stuttgart, Tel: 0711/627772 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + Rückporto.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,

ihre Zahlungen **per Überweisung** an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit **Euroscheck** zu begleichen!

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 04/93 erscheint
am 08. März 1993

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 05/93 ist der
26. Februar 1993

TERMINE

ST

Atari ST, 25 Originalspiele, zusammen DM 450,-. Tel: 02133/81602

Verkaufe Atari-Originale Waterloo, Fugger, Franz. Lernprogramm. Schreibt an H.Bachström, Wilhelmstr. 60, 6107 Reinheim 1.

Verkaufe Original Bundesliga Manager professional für Atari für 50 DM wegen Doppelkauf. Andre Schmitz, Koelner Str. 16, 5226 Reichshof. Tel: 02296/1679.

ATARI ST PD-Software zu fairen Preisen (1,90 DM/Disk). Immer die neuesten Disks! Katalogdisk kostenlos bei: M.Konopka, Gustav-Heinemann-str. 11, 2948 Schortens 1.

Atari ST, 25 Originalspiele, zusammen DM 450,-. Tel: 02133/81602

ATARI! Verkaufe The Black Cauldron von Sierra. Matthias Fischer, 07531/ 64949 (ab 18 Uhr).

Hi ST-User. Suche zuverlässige Tauschpartner für ST-Games. Tel: 06103/29322. Adr. Nordendstr. 68, 6070 Langen an Dirk Günthel.

PC

Neuw. EGA-Bildschirm mit EGA-Karte für PC. 16 Farb., umschaltbar a. 2 Textverarb.Farben, regelb. Kontrast, Bildschirmgröße 21 + 27 cm. DM 300,-. Tel: 04524/8439 ab 19.00 Uhr.

PC-Org. Ultima 7, WC2 + Speechpack, KQ 5, Red Baron, Conquestador, The Games, Manchester United Europe, International Sport Challenge, Preise VS, ab 18 Uhr, Tel: 05723/ 76278.

Verkaufe Org. PC: It came from the Desert, Hard Drivin 2, F 40 Pursuit, Zack Mc Kracken, Rock and Roll. 25 Leerdisk 3M 5,25" DD ca. 1 DM. Suche evtl Tausch. 06781/43239 n. 18 Uhr.

Falcon 3.0, Com. Max. Overk. Covert Action, Midwinter-Flames of Freedom, Anc. Art. o. War in Skies, Strike Commander zu verkaufen. Suche Formula one Grand Prix — 06162/ 5476 - Swen verlangen, ab 19.00

Verkaufe/tausche PC-Originale!! 1869, A-Train, Gunship 2000. 089/ 7231498, Sa + So 08041/8393 - Mark verlangen!

Verkaufe PC-Spiele: Secret Weapons 45 DM, Aces Pacific 55 DM, 1869 (PC od. Am.Vers.) 50 DM. Alles Orig., Preise VHB. Tel: 07843/2251, nur am Wochenende.

PC-Orig.: Ultima 7, Monkey 2, Dune, Civilization, Wizardry 7, Indiana Jones 4, Beholder 2, Space Quest 4, Kings Quest 1-5, Das Schwarze Auge, etc. Liste 60 Pf. Tel: 05382/4858.

Wing Com. 2, Amberstar, Eye of Beholder 2, Ishar, Betrayal, Dinowars. Preise ca. 30,- bis 50,- DM zuzügl. Versandkosten. Alle Spiele für PC. Tel: 06332/15605.

PC-Org. Ultima 7, WC2 + Speechpack, KQ 5, Red Baron, Conquestador, The Games, Manchester United Europe, International Sport Challenge, Preise VS, ab 18 Uhr, Tel: 05723/ 76278.

Neuw. EGA-Bildschirm mit EGA-Karte für PC. 16 Farb., umschaltbar a. 2 Textverarb.Farben, regelb. Kontrast, Bildschirmgröße 21 + 27 cm. DM 300,-. Tel: 04524/8439 ab 19.00 Uhr.

Verkaufe PC-Original-Spiele (MS-DOS). Liste anfordern unter Tel: 089/ 7911422

MS DOS Originale zu verkaufen. Liste anfordern!!! Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61. Bitte keine Anrufe!!!

PC Originale: Comanche 70,- DM, Indy 4 50,- DM, WC Deluxe Edition 40 DM, Ultima 7 40,- DM. Tel: 02641/28354, Markus P.

PC! Verkaufe / Tausche: Comanche, Wizardry 7, Warlords, DSA, Red Baron. Verkaufe 42 MB Harddisk (Western Digital (!) 160 DM. Tel: 0671/65818 (Jörg) nach 16 Uhr. Verkaufe Lynx.

Orig. IBM-Spiele: Silent Service 2 (50,-), Ultima 6 (30,-), Populous (40,-), Railroad Tycoon (50,-), Lemmings (50,-), MacAdam (20,-), American Dreams (35,-), alle mit Orig.-Anleit. bei Marc Altenburg, Uhlandstr. 17, 4430 Steinfurt.

Verkaufe Laura Bow II (The Dagger of Amon Ra), Eco Quest (beide komplett deutsch). Matthias Fischer, 07531/ 64949 (ab 18 Uhr).

Ver. Orig. PC-Games: Comanche (dt.) = 80.-, WC II = 60.-, Monkey Island II (dt.) = 50.-, Oh no more Lemmings (Stand a one) = 40.- Tel: 05021/15502 (Thomas)

PC-Orig. HL 14-18; MAD-TV; Task 42 BMP; 1869; G2000; Battle Isle + DD; Atrain; Civil; uva. 05753/1304. Suche einfach alles. Bitte Liste an Dirk Holstein, Bernsenerstr. 12, 3262 Auetal 4.

C-64

C64 * C64 *** C64 ***** Spiele und Anwender, PD, zu verkaufen! Große Auswahl! Gratisliste auf Disk bekommt Ihr, wenn Ihr schreibt an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Yep Demo-Freax! Hab für C64 immer neueste Demos, Mags und anderen Stuff! Nur PD-Soft!! Auch Abos!! Liste gg. frank Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund, Germany.

Magic Disc + Game on komplett v. d. Erstausg. bis heute, auch einzeln für 4 DM pro Disk. Tel. + Fax 0911/834745. Thomas Schmidt, Löwenberger Str. 127, 8500 Nürnberg 50.

C64 * C64 *** C64 ***** Spiele und Anwender, PD, zu verkaufen! Große Auswahl! Gratisliste auf Disk bekommt Ihr, wenn Ihr schreibt an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

KONSOLE

Verkaufe für Game Boy: Spielcasette mit 32 Spielen auf einer Casette für 200,- DM incl. S.Mario Land, Space Invader usw. Tel: 030/7842482

Verkaufe für GB: Final Fantasy Adventure (60 DM), F1 Race mit 4 Player Ad. (50 DM), Game Boy (80 DM), alles zusammen für 180 DM. Tel: 08586/3330 (Gerald)

Verk. GG-Spiele: Sonic, Crystal Warrior, Shinobi je 25 DM / Batterie Pack für 30 DM / MS I/II: Phantasy Star, Golden Ace Warrior je 40 DM. Tel: 02802/2089

Verkaufe für Game Boy: Nemesis, R-Type für 40 DM ein Spiel. Fist of the North Star 35 DM und Star Saver 30 Mark. Alle für 170 DM. Fragt nach Sascha! 02421/75537.

Verkaufe Mega Drive mit Modulen Sonic und Dragons Fury für 222 DM!! Nur wenig benutzt. Telefon nach 16 Uhr: 0511/561753.

NEO GEO MODULE - 10 verschiedene - u.a. Baseball 1, Baseball 2020, Ninja Combat, Burning fight, Senguko, Robo, Army Raguy Andro Dunos World Heros Art of Fighting. Tel: 0201277690 ab 20.00 Uhr.

Verkaufe für Game Boy: Spielcasette mit 32 Spielen auf einer Casette für 200,- DM incl. S.Mario Land, Space Invader usw. Tel: 030/7842482

Verk. S-NES Module: Mario Kart, Soul Blazer, Parodius, Axelay, Hook, Populous, Sim City, Joe & Mac, Amacing Tennis, Actraiser, Preise 50-90 DM. Tel: 0441/682442.

ANDERE

Verkaufe günstig die neueste PD-Software! Liste bei: M.Dietscheidt, Niederbergheimer Str. 110, 4770 Soest.

Verkaufe Diskettenbox mit über 60 Orig. Spielen mit Anleitungen (ohne Verpackung) für nur 400 DM an Selbstabholer und 420 DM bei Versand. Tel: 07151/561412.

Verkaufe günstig die neueste PD-Software! Liste bei: M.Dietscheidt, Niederbergheimer Str. 110, 4770 Soest.

Suche Software

AMIGA

Suche für Amiga 500 Kick Off 2, worauf das Special Event "World Cup 90" enthalten ist. Preis VB. Markus Goedeke, Boltzmannstr. 18, 1000 Berlin 33, Tel: 030/8386291.

Suche für Amiga folgende Progr. (Nur Originale) TV Sports Baseb., Advantage Tennis, Great Courts I. Angebote an: Thomas Hahn, Butzstr. 25, 4600 Dortmund 15, Tel: 0231/353166

Suche Original Construction Kid für Action Spiele für Amiga 500. Zahle bis zu 50 DM. Tel: 09185/1495

Kaufe Amiga-Originale mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

PC

PC-Soft Kyrandia, LGOP 2, BAT, Larry 3 kpl. d., SQ 3 kpl. d., Swotl, Ultima 7 d., Elvira 1 d., Falcon 3.0, Red Baron, De Javous 2, Cadaver, Eco Phantoms, LHX, Harpoon, Patrizier. 0793145235

Suche dringend Kurse für Links und neue Kurse für Links 386. Tel: 07631 16690 ab 19.00 Uhr, Andy.

Kaufe PC-Originale mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche Kings Quest VI, Quest of Glory III. Matthias Fischer, 07531/64949 (ab 18 Uhr)

Suche kompl. PC-Originale (dt.): L.Files of Sherlock Holmes, Legend of Kyrandia. Auch Verkauf oder Tausch gegen Monkey Island 2. Tel: 08034/2957.

Suche Indy 3 / Epic / Monkey 2 / Legend of Kyrandia / EOB 2 Original dt. Version, 5 1/4 Zoll. Biete 50 DM pro Spiel. 09672/4173. Enders.

Ich suche Schneider PC Spiele, Diskettengröße: 5,25 2S/2D 48 tpi Tel: 07681/22416. Florian Fischer, Breitmatte 1, 7808 Waldkirch.

KONSOLE

Kaufe, tausche, verkaufe S-NES-Module. Suche auch US + Japan-Module. Super-NES!!! Ruft an: 07391/4401 oder schreibt: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen.

Suche Spiele für NES, Super NES, Megadrive, evtl. auch MASTER. Gerne in grösserer Anzahl, auch mit Konsole u. Zubehör. Auch Joypad f. SNES u. MD. Tel: 0641/84874 ab 14.00 Uhr.

Kaufe GameBoy-Spiele mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche Game Boy + Spiele. Auch Modulsammlungen. Tausche auch gegen Famicom, Mega Drive (GB + 20 Sp.). Suche Neo Geo + Spiele, NES + Sp., Mega Drive + Sp. Tel: 04521/71497 ab 19 Uhr.

Kaufe, tausche, verkaufe S-NES-Module. Suche auch US + Japan-Module. Super-NES!!! Ruft an: 07391/4401 oder schreibt: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen.

Biete Hardware

AMIGA

Amiga 2000, 2 LW (3,5); 5 MB Speicher; Action Replay 3; 386Sx/25-Karte; 42 MB Festplatte; VGA-Karte (512 KB); 20 Orig.-Spiele; Fachliteratur; nur 2500 DM!!!! Auch einzeln! Ab 16 Uhr Tel: 05531/61844

Verkaufe über 150 Orig.spiele f. den Amiga für 15 - 40 DM pro Spiel und einen Amiga 500 m. Speichererw., Zweitlaufw., Festplatte u. Joyst. f. 1.100,—07151/561412.

Amiga 500 (1 MB) + Thomson Farbmonitor + Action Replay MK III + Textv. (Documentum) + Originalspiele + 50 Leerdisks mit Box für 1300 DM. Tel: 09921/3581 (Tobias)

Amiga 500 zu verk., 1 MB, 2. Floppy mit ca. 30 Orig. Spielen: Populous 2, Monkey Isl. 2, Fire & Ice, Dark, Queen of Krynn, Sens. Soccer, GemX uva. M.Schuster, 06151/424192

Verkaufe A2000 + Monitor + Joysticks + Originalspiele (Airbus A 320 u.a.) + Leerdisketten für 1000 DM !!! Hannover, 0511/391372! Ab 19 Uhr!

Top Angebot! Amiga 500, 1 MB m. Uhr, Mon. 1084 S, Action Replay 3, TV-Modulator, Ext. Laufwerk, 50 Disks, (NP 1700,-) VB 1150,- alles < 1 J. Tel: 0211/747074

Verkaufe Amiga 500 (1 MB), 24-Nadeldrucker 1084 S, Monitor, 10 Originalspiele, ca. 130 Disks, 14 Amiga Magazine, 2 Joys, 4 Mikroschalter, 1000 Blatt, Tips und Tricks für 1899 DM. Tel: 07152/25542

Verk. A 500 + Speichererw. + Maniac Mansion + Zack McKracken + Indy 3 + Monkey Island + Elf + Toki + Z-Out für ca. 650 DM. Matthias Vollmer, Föhrenweg 9, 3408 Duderstadt. Tel: 05527/2651.

Verk. Amiga 500 mit: Mont. 1084 + 1 MB Sprw. + 150 Disks + Originale (Battle Isle + Railr. Tyc. etc., Wert 300 DM) + 4-Pl.-Adpt. + 3 Joys + Mouse, Pad, Haus + Abdeckh. NW: 1800 DM, VB: 1000 DM. Tel: 02151/595791.

Amiga 2000, 2 LW (3,5); 5 MB Speicher; Action Replay 3; 386Sx125-Karte; 42 MB Festplatte; VGA-Karte (512 KB); 20 Orig.-Spiele; Fachliteratur; nur 2500 DM!!!! Auch einzeln! Ab 16 Uhr Tel: 05531/61844

Amiga 500, 1 MB, 2 LW, Action Replay Mk 3. Top-Zustand, 2 Diskettenboxen, Maus u. Joyst. Ruft an unter 07531/64137 ab 19 Uhr. Für 800 DM!!!

A 500 (1 MB) + Monitor 1084 S + ext. Floppy + Joystick + 4 Orig. + 80 Discs in Box für DM 800,- !!! Markus P. Tel: 02641/28354.

Verkaufe intakten Amiga 2000 (1 Jahr alt) + Monitor 1084S, 2 Joysticks, Maus, Software, Literatur uvm. an den Meistbietenden. Tel: 09971/30583.

ST

Atari ST, 2 Laufwerke, Monitor, Umschaltbox für Monitor, 110 Disketten, viele Komplettlösungen usw. Tel: 07951/23376 ab 17.00 Uhr. Verlangt Holger!!! Nur komplett 550 DM VHB !!!

Atari 520 STM, 1 MB, Floppy, 30 MB HD, 400 dpi HandyScanner, Monitor SM 124, Ω-Basic, Int. Com 3.5, Neodesk, DPaint ST, 70 Top-Orig.-Games uvm. VHB 999,- DM. M.Schuster 06151/424192

Ver. ATARI ST, 1 MB, SM 124, Color Mo., AT-Speed C-16, Drucker, 30 MB HD, über 200 Disks (Anwender/Spiele). Neupreis ca. 4500 DM, 2 Jahre alt, mit 5 Büchern extra, alles 100% ok für 2000 DM, Tel. 04351/84418.

C-64

Einmalig!! Verkaufe SX-64 (tragbarer C-64 m. eingeb. Farbm. + Floppy) + 2. Floppy + 2 Module (FC3 + NP) + 200 Disks (viele Orig.) + 3 Diskettenkästen. NP > 3000 DM ... VB: 1500 DM! 100 % kompl. Ausrüstg. f. Einsteiger! F.Steyer, Moltkepl. 1, 2400 Lübeck, Tel: 0451/64411

Verkaufe C64/Amiga Monitor mir C64 Anschlußkabel für 300 DM. Zuschriften an: L.Kerekes, Schuetzenstr. 5, O-4500 Dessau.

C64/128 kompl. Monitor, Drucker, Laufwerk, Final Cadridge III, massenweise Software! Ideal für Einsteiger! Preis weit unter NP. Tel: 06181/491967

PC

Verkaufe 386 DX PC, 33 MHz, 85 MB HDD, SVGA Karte, SVGA Monitor, 3,5 + 5 1/4 Disk, Schnittstellen: Par, Ser, Game, MF2 Tastatur, Mouse, Soundblaster Pro, Dos 5.0 + Spiele. Tel: 06142/81149

386-SX 20 MHz High Screen PC, 40 MB Wechselplatte, 2 MB RYM, 2 Laufwerke (5 1/4, 3 1/2), VGA 14" Monitor, Tastatur u. Maus, MS-DOS 5.0, Windows 3.0, Bücher, Disketten u. Spiele VP 1400 DM. Tel: 069/874183

SCHNEIDER/AMSTRAD-PC in TOP-ZUSTAND * Ausrüstung: 2 Laufw. + Farbmonitor + Maus + Comp.-Tisch + Org. Softw.: Spiele, Graph.Programme, Basic 2 + NECDrucker (24N) +++ Alles für nur 1150,-. Tel: 09173/502 ab 14.00 Uhr.

Soundkarte: ADLIB komp., II FM, neu, Wolfenstein DM 80,-. Soundkarte: ADLIB & S.B. komp., CDROM + Midi Anschl., Trax Midi SW, Andere SW DM 180,-. Tel: 07154-180437 abends.

Highscreen 286/16 MHz, 1 MB, 42 MB HD, 5.25" (1.2 MB) + 3,5" (1,44 MB), VGA-Monitor (680 x 420), DR-DOS 6.0, MS Works, 35 Spiele (u.a. Monkey, Lemmings I + II), Joystick, Maus. VB 1300 DM (NP 2500 DM). Tel: 05723/4306

386-SX 20 MHz High Screen PC, 40 MB Wechselplatte, 2 MB RAM, 2 Laufwerke (5 1/4, 3 1/2), VGA 14" Monitor, Tastatur u. Maus, MS-DOS 5.0, Windows 3.0, Bücher, Disketten u. Spiele VP 1400 DM. Tel: 069/874183

Verkaufe 386 DX PC, 33 MHz, 85 MB HDD, SVGA Karte, SVGA Monitor, 3,5 + 5 1/4 Disk, Schnittstellen: Par, Ser, Game, MF2 Tastatur, Mouse, Soundblaster Pro, Dos 5.0 + Spiele. Tel: 06142/81149

KONSOLE

Verk. Sega Master inkl. Alex Kidd + Sonic + Asterix + Thunderblade + Joystick = 250 DM. An Marion Gröbner, Neue Leipziger Str. 2, O-7063 Leipzig, Tel: 0341/4221276

Verk. GAME GEAR mit 6 Spielen (Columns, Sonic, Leaderboard Golf, G-Loc, Mickey Mouse, Shinobi) für 600 DM. NP 750 DM. (mögl. selbst abholen). Udo Weyh, Am Mühlweg 13, O-6202 Bad Liebenstein.

NEO-GEO (PAL) komplett mit 2. Joypad, "Last Resort", Audio-Kabel für 950,- VB abzugeben. (Leider keine Zeit mehr) Fast neu! Tel: 06432/83628 (Anrufbeantworter)

Verk. MEGA-DRIVE + 2 Joypads + Scartkabel + 5 Module (Sonic, EA-Icehockey, John Madden Football, World-Cup Italia-Soccer, Altered Beast), kompl. VB: 450,- ab 18 Uhr: 08171/17884.

ANDERE

Verkaufe Star LC 200 Color mit Zubehör. 0931/613477

Suche Hardware

AMIGA

Amiga 500-3000 gesucht. Zahle defekt bis 250 DM, intakt bis 300 DM. 02371/32555.

KONSOLE

Suche ganze Modulsammlungen + Systeme * Mega Drive / Neo Geo / Famicom / NES / Sega Master / Game Boy usw. Tel: 04521/71497 ab 19 Uhr. Suche * Suche * Suche *

Verschiedenes

ACHTUNG - NEUE TELEFON-NUMMER !!! DIE LETZTEN 2 ANZEIGEN BEZÜGLICH LÖSUNG VON "FAIRLIGHT 1+2 (C1985) WAREN DRUCKFEHLER. SORRY! BITTE VERSUCHT ES NOCHMAL. THANKS! **RICHTIGE TEL.-NR.: 0211/7184793** CHEESY

Lösungen: Indy 4, Ultima 7, Lotus 2 + 3, Beast 2 + 3, Monkey Island 1 + 2, Last Ninja 3, Amnios, Priates, uva. je Lösung 5,- DM. Geld bitte beilegen, Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth (fr. Rückumschl.)

International-Icehockey-Super-league (IIS)! Eine neue Dimension der Postspiele! Überzeugt Euch selbst vom neuen Spielkonzept! Großes Info gegen 1,- Porto: Schön Thomas, Mühlbachstr. 4, 8411 Wald.

Teamchef, das Postspiel rund um Fußball-Nationalmannschaften! Kostenlos Regelwerk bei: Stephan Schwemm, Kielkoppelstr. 18 b, 2000 Hamburg 73, (pro Runde nur 2 DM)

Bis zu 100 DM täglich! Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von zu Hause aus. Ganz legal, Info geg. 1 DM RP bei Taskin Oguzhan, Lomühlenstr. 20, 4650 Gelsenkirchen-Buer.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst tägl. Für Sie sofort durchführb. Tätigkeit von Zuhause aus. Info g. frank. Rückumschlag: A.Kaiser, Schwalmweg 6, 3503 Lohfelden 2.

Habe ca. 300 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme. Schnell + billig! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund, Germany.

Teamchef, das Postspiel rund um Fußball-Nationalmannschaften! Kostenlos Regelwerk bei: Stephan Schwemm, Kielkoppelstr. 18 b, 2000 Hamburg 73, (pro Runde nur 2 DM)

International-Icehockey-Super-league (IIS)! Eine neue Dimension der Postspiele! Überzeugt Euch selbst vom neuen Spielkonzept! Großes Info gegen 1,- Porto: Schön Thomas, Mühlbachstr. 4, 8411 Wald.

Achtung!! Echte Sammlerraritäten zu verkaufen!! ASM-Hefte ab Nr. 5/86 bis 9/89 (keine Ausgabe fehlt), insg. 32 Ausgaben, Top-Zustand, nur alle, f. 100,- DM. 02236/82087.

VERSCHENKE KOMPLETTLÖSUNG zu einem AMIGA, ST oder PC-Spiel!!! Dazu für AMIGA die coolste Mega-demodisk des Monats! Bitte Rückp. beifügen. M.Kohn, Postfach 740157, 4600 Dortmund!!

Teamchef, das Postspiel rund um Fußball-Nationalmannschaften! Kostenlos Regelwerk bei: Stephan Schwemm, Kielkoppelstr. 18 b, 2000 Hamburg 73, (pro Runde nur 2 DM)

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. Guenter Riedel, Im Winkel 4 a, 5431 Oberelbert.

International-Icehockey-Super-league (IIS)! Eine neue Dimension der Postspiele! Überzeugt Euch selbst vom neuen Spielkonzept! Großes Info gegen 1,- Porto: Schön Thomas, Mühlbachstr. 4, 8411 Wald.

Verkaufe Lösungshefte zu allen Sierra- und Lucasfilm-Spielen. Die Hefte sind mehrmals getestet und bringen Sie garantiert zum Ziel. Sie enthalten den kompletten Lösungsweg und Pläne. Preis 12 DM + Porto. Tel: 0511/626079. Daniel Plappert, 3000 Hannover 1.

International-Icehockey-Super-league (IIS)! Eine neue Dimension der Postspiele! Überzeugt Euch selbst vom neuen Spielkonzept! Großes Info gegen 1,- Porto: Schön Thomas, Mühlbachstr. 4, 8411 Wald.

80% billiger können Sie nahezu alle Waren einkaufen. Ich sage Ihnen wie in dem einmaligen Billigwareneinkaufsführer. Gratisinfo gg. 2 DM in Briefm. v. L.Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen.

Teamchef, das Postspiel rund um Fußball-Nationalmannschaften! Kostenlos Regelwerk bei: Stephan Schwemm, Kielkoppelstr. 18 b, 2000 Hamburg 73, (pro Runde nur 2 DM)

International-Icehockey-Super-league (IIS)! Eine neue Dimension der Postspiele! Überzeugt Euch selbst vom neuen Spielkonzept! Großes Info gegen 1,- Porto: Schön Thomas, Mühlbachstr. 4, 8411 Wald.

Lösungen: Indy 4, Ultima 7, Lotus 2 + 3, Beast 2 + 3, Monkey Island 1 + 2, Last Ninja 3, Amnios, Priates, uva. je Lösung 5,- DM. Geld bitte beilegen, Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth (fr. Rückumschl.)

Verkaufe über 150 Orig.-Spiele f. den Amiga für 15 - 40 DM pro Spiel und einen Amiga 500 m. Speichererw., Zweitlaufw., Festplatte u. Joyst. f. 1.100,—. 07151/561412.

Verkaufe 50 Game Boy Spiele für 380 DM. Mega Drive Spiele / PC-Engine Sp. / Sega Master Sp. / Famicom Sp. usw. Tel: 04521/71497 ab 19 Uhr. (Andreas) Verkaufe *** usw. ***

Fragen kostet nichts! Wenn Du auch 100 DM täglich durch leichte, legale Arbeit haben willst, hole Dir die kostenlosen Infos: Gordon Kleen, Thurgauer Str. 28, 1000 Berlin 51. Es lohnt sich!!! Bis bald.

SIERRA! Verkaufe Komplettlösungen (alle Punkte zu sämtlichen Sierra- und Dynamix-Spielen. Matthias Fischer, 07531/64949 (ab 18 Uhr)

***** Schweiz *** Kostenlose Infos über verschiedene Briefspiele!** Postkarte genügt. Rainer Leis, Postfach 118, CH-3920 Zermatt, Schweiz.

Top-Nebenverdienst im Videobereich! Info gegen 1 DM Rückporto nur an wirklich interessierte Personen von: H.Wirth, Volmerswerther Str. 26, 4000 Düsseldorf 1.

Stellenmarkt

Junges Softwarelabel sucht junge und kreative Hobby-Programmierer und -Grafiker für PC, Amiga & ST, zur Umsetzung eines komplexen Strategiespiels! Schreibt an: Jörg Benne, Krekelerweg 13, 4300 Essen 14.

Tausch

Tausche. (ver)kaufe MD u. SNES Spiele. Habe z.B. für MD: EA Hockey 1 & 2, Populous, Gynoug, Street of Rage u.a. Suche Sonic 2, World of Illusion u.a. Tel: 05952/1466 (ab 18h)

Amiga + Super NES Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Sekas, Demos etc.), evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/42204, Klaus.

Suche zuverlässige Tauschpartner für PC! Michael Moder, Am Flügelbahnhof 35, W-8640 Kronach, 09261/40577.

Biete Winter Challenge (A), Startrek (A) Larry 5 (V), Manchester United Europe (V). Suche Epic, Great Courts 2, Hardball 3, Links 386 pro (alles Orig.) Tel: (ab 14.00) 036949/20231 (Kevin)

EX&HOPP

Software zu Wahnsinnspreisen

Bestellen Sie bei uns auch telefonisch!

Ihr Mail-Order Team erreichen Sie unter:
(05244) 40820

Mail-Order:
United Software GmbH
Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2
Fax: (05244) 408-19

Mailbox:
(05244) 40851

C64/Cassette	DM
Atomix	4,90
Back to the Future 3	4,20
Blues Brothers	16,00
Capcom Collection	14,20
Chips Challenge	8,20
Emotion	4,20
Final Blow	8,30
G-Loc	14,00
Goofys-Schnellzug	5,90
Moonfall	4,80
Neuronics	4,80
Pipemania	4,90
Star Control	3,00
Stratego	4,00
Swap	6,90
T.Mutant Hero Turtle	6,90
Volfied	4,80
C64/Diskette	**DM**
Back to the Future 3	16,80
Blues Brothers	18,30
Build It! Das Bauhaus	16,80
Capcom Collection	16,80
Chips Challenge	16,80
Cubulus	16,80
Double Dragon 3	16,80
Final Blow	16,80
Kind of Magic 2	16,80
Magic Serpent	16,80
Neuronics	16,80
Outrun Europa	16,80
Platinum	16,80
Ralf-Glau-Edition	16,80
Rubicon	16,80
Shiftrix	16,80
Swap	16,80
Zack!	16,80
Atari ST	**DM**
Blues Brothers	32,00
Deathbringer	16,20
Dominator	9,90
Ghostbattle	11,30
Godfather	30,50

Atari ST (Forts.)	DM
Hard Nova	33,40
Lemmings-No Mo.Data Disk	19,50
Moonfall	11,20
Moonshine Racers	19,80
Obitus	15,20
Outrun Europa	19,80
Populous	34,20
Powermonger	39,50
Rubicon	19,50
Sindbad	9,90
Space 1889	22,50
Swap	18,20
Trex Warrior	21,50
Volfied	22,50
Zone Warrior	22,50
Amiga	**DM**
Accolade in Action	30,50
Action Pack 16	17,90
Agony	14,20
Alien Storm	14,50
Altered Destiny	14,70
Back to the Future 3	9,90
Big Run	19,50
Blues Brothers	31,10
Boston Bomb Club	18,50
Capcom Collection	20,50
Cardinal of the Kremlin	26,30
Carver	8,50
Cash	21,20
Champion of the Raj	14,20
Covert Action	39,90
Crime City	20,80
Cubulus	17,90
Enchanted Land	16,50
Fantastic Voyage	17,50
Final Blow	16,20
G-Loc	28,40
Gauntlet 3	18,20
Ghost Battle	11,80
Godfather	15,50
Hard Nova	15,50
Indy Heat	19,90
Killing Cloud	9,90
Kind of Magic 3	16,50

Amiga (Forts.)	DM
Knights of the Sky	39,90
Lemmings-No Mo Data Disk	16,50
Lethal Excess	22,50
Microprose Golf	39,90
Moonshine Racers	22,30
Nebulus 2 Pogo a Gogo	16,80
Neuronics	8,50
Outrun Europa	18,20
Robin Hood	11.80
Rubicon	18,90
Rules of Engagement	18,70
Shiftrix	11,80
Sliders	11,80
Space 1889	16,20
Stormball	16,30
Swap	16,30
T. Mutant Hero Turtles	15,60
Top Banana	16,50
Trex Warrior	12,90
Volfied	14,90
Zack!	6,90
Zone Warrior	14,90
MS-DOS 5,25"	**DM**
Archipelagos	9,90
Bards Tale 3	32,90
Battle Chess 2-Chines	39,00
Betrayel	16,50
Blues Brothers	23,50
Deutsch `92	13,50
Dragon Flight	24,50
Elvira-M. of the Dark	39,80
Elvira 2 Jaws of C.	35,50
Fort Apache	29,80
Gazza 2	19,90
Godfather	19,90
Hot Rubber	16,30
Kathedrale	36,50
Megatraveller 2	29,90
Les Manley- (Englisch)	29,80
Ninja Rabbits	9,90
Obitus	21,50
Rules of Engement	44,90
Space 1889	16,50
Space Ace 2 Borf`s R.	29,50

MS-DOS 5,25" (Forts.)	DM
USS John Young	19,50
Volfied	17,80
Weaver 2,0	38,40
Wild West World	32,60
Winter Challenge	34,50
Winter Super Sports	19,80
MS-DOS 3,5"	**DM**
Accolade in Action	32,00
Bards Tale 3	33,00
Battle Chess 2-Chines	38,30
Betrayel	16,50
Blues Brothers	36,00
C. Yeager Air Combat Deutsch	45,10
Dragon Flight	24,50
Gazza 2	19,90
Hard Drivin II	9,90
Kathedrale	36,50
Magic Candle 2	45,10
Obitus	21,50
Rules of Engagement	44,90
TV Sports Basketball	17,80
USS John Young	19,90
Volfied	17,80
Weaver 2,0	38,70
Wild West World	32,60
MS-DOS Dual"	**DM**
Lemmings-No More D.	19,90
Taking of Bev. Hills	21,50
TV Sports Football	9,90
CDTV	**DM**
Global Chaos	84,90
Holiday-Maker	84,90
Rätsel Englisch 1	39,90
Rätsel Englisch 2	39,90
Rätsel Englisch/Englisch	39,90
Rätsel Spanisch	44,90
Rätsel Latein	39,90
Rätsel Italienisch	39,90
Rätsel-Französisch	39,90
Spielesammlung 1 (Shiftrix/Lettrix)	64,90

Versand per Nachnahme (nur Inland): Versandkosten DM 7,00, Nachnahme DM 3,00 • Vorkasse (Scheck): DM 6,00
Ausland (nur Vorkasse Scheck): DM 26,00

Spielesammlung 2	
(Cubulus/Magic Serpent)	64,90
Stadt der Löwen	84,90
Team Yankee	89,90

CD-ROM	DM
Mod. Sprachlehrgang	299,00
Rick Dangerous+More	139,90
Red Storm Rising 2	119,90

Top Titel Media Control Charts

Amiga	DM
1869	89,90
BAT 2	99,90
Black Crypt	74,90
Bundesliga Man. Prof.	89,90
Civilisation	104,90
Dynablaster	79,90
Formula 1 Grand Prix	104,90
Special Forces	104,90

Atari ST	DM
Formula 1 Grand Prix	104,90
Lemmings - Oh! No More	74,90
Populos II	79,90
Silent Service II	104,90
Special Forces	104,90

MS-DOS 3,5 + 5,25"	DM
1869	109,90
ATAC	119,90
B-17 Flying Fortress	129,90
Bundesliga Mana. Prof	89,90
Civilisation	129,90
F-117 A Nighthawk 2,0	129,90
Falcon 3,0	129,90
Formula I Grand Prix	129,90
Gunship 2000	129,90
Schicksalsklinge	109,90
Star Trek	104,90

Der Wahnsinn geht weiter!

neu

Jetzt bei United Software: VHS-Videokassetten

Unterhaltung	DM
(Alle Spielfilme in deutscher Fassung)	
Pretty Woman, 115 min	39,90
Robin Hood, 137 min	39,90
JFK, John F. Kennedy 180 min	39,90

Musikvideo	DM
ABBA-Gold (Best of) 75 min	39,90
Queen (Live at Wembley '86) 67 min	39,90

SUPER!



Original Power-Monger Strategie- und Taktikführer für Amiga und Atari ST.

DM 9,90

Ja, ich will sie haben und bestelle folgende Titel:

Abgabe in Haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nur solange der Vorrat reicht.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Ersatztitel

angeben, Falls ein Titel nicht lieferbar sein sollte.

Meine Adresse:

Name:

Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefonnummer:

Mein Computersystem:

ASM

...e diesen Ausschnitt auf eine ...tkarte kleben und einschicken!

Informieren Sie sich über weitere ...rodukte aus unserem Haus!

Versand per Nachnahme (nur Inland): Versandkosten DM 7,00, Nachnahme DM 3,00 • Vorkasse (Scheck): DM 6,00
Ausland (nur Vorkasse Scheck): DM 26,00



Simulation

And ... Action

STUNT ISLAND

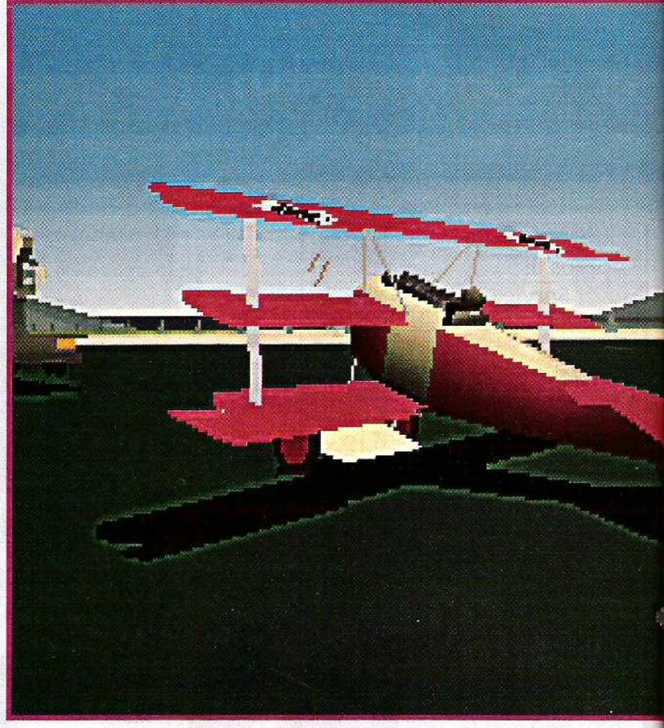
System: **PC** *(mind. 386DX25, 570 KB freies RAM, HDD, Maus, VGA, unterst. Joystick, Sound Blaster, AdLib, Roland)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Disney Software**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Tollkühne Helden in ihren fliegenden Kisten: Was für ein Abenteuer! Mitreißende Luftschlachten und atemberaubende Kamerafahrten machen den Kinositz zum Schleudersitz. Und nun das Nonplusultra von DISNEY: Gewagte Flug-Stunts zum Selberdrehen!

Nie war es so einfach, in einem Rutsch ins Filmgeschäft einzusteigen. Bei **Stunt Island** ist das wahre Multitalent gefordert, daß von der Story über die Ausführung bis hin zum Cutten im Schneideraum alles selbst macht. Kein Flugsimulator also, sondern ein perfekt ausgerüstetes Studio!

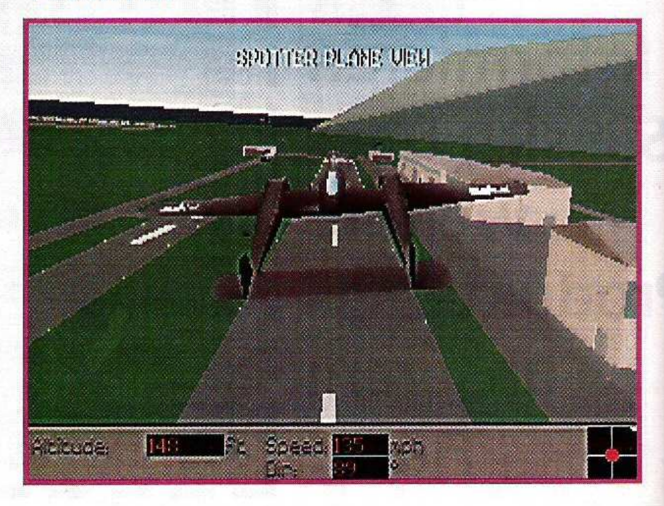
Klingt komplex und kompliziert? Mitnichten! Für den leichten Einstieg ins Programm gibt's bereits 32 vorgebackene Stunt-Missionen, an denen man sich beweisen kann. Einfach einladen und ausprobieren! Wer dann den Nervenkitzel beim Flug unter Brücken, im Kampf gegen WK1-Flugis oder anderswo erlebt und seine ersten Sporen als Stuntman verdient hat, kann sogar an einem Wettbewerb teilnehmen, bei dem 26 der Missionen mit je weniger als sechs Versuchen (Filmtakes) bestanden werden müssen. Aber auch ohne die Competition bleibt noch viel Arbeit. Nach dem Stunt geht es nämlich ins Studio. Hier werden die Takes aus acht verschiedenen Kamerawinkeln (!) nach Gutdünken zusammengeschnitten und sogar mit Soundeffekten, Musik und Text unterlegt. Mehrere solcher Arbeiten können dann zu einem Film zusammengesetzt werden.

Der eigenen Kreativität sind da kaum Grenzen gesetzt. Der 'Spieler' (Regisseur, Autor, Cutter, Stuntman) kann auf dem kleinen Fantasie-Eiland nach Herzens-



▲ *Hier nur eines der insgesamt 46 Flugzeuge*

Beim Dreh: Ansicht aus dem Verfolgerflugzeug beim geglückten Start von einer zerstörten Piste ▼

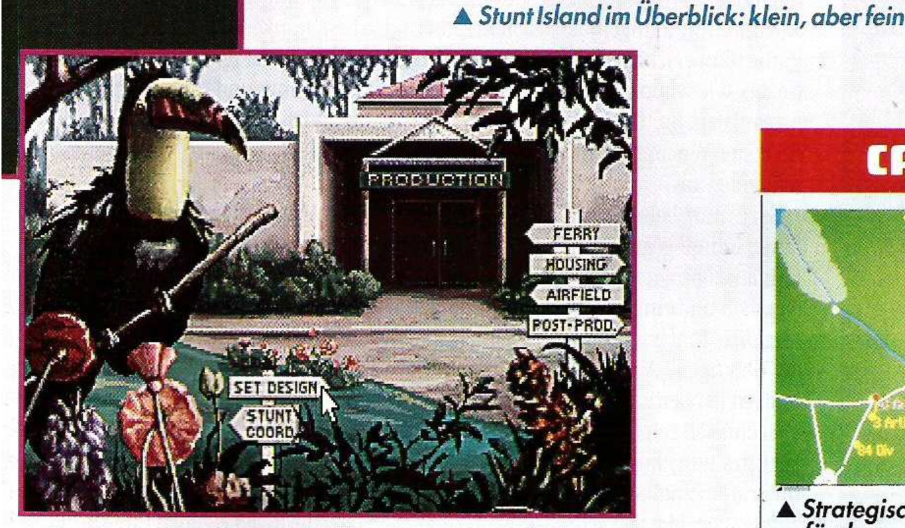


▲ Beim Stunt-Koordinator: Er verteilt die halsbrecherischen Millionen und organisiert einen Stunt-Wettbewerb

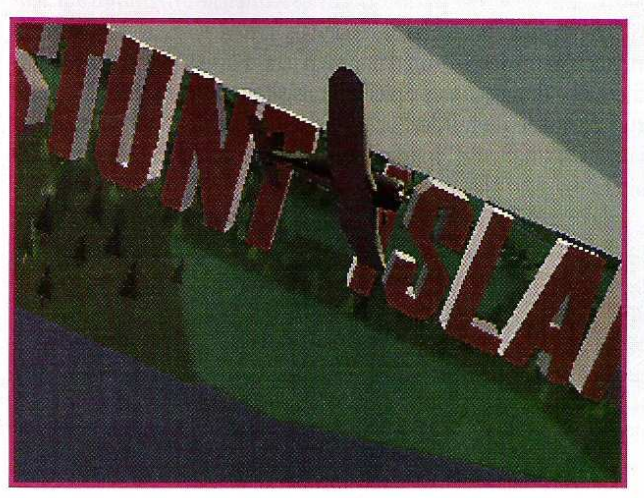
▲ Abgeschmiert: Der nette Onkel sorgt sich um die Knochenbrüche



▲ Stunt Island im Überblick: klein, aber fein



▲ Hereinspaziert: keine öden Menüs, sondern schicke Wegweiser



◀ Und so kann's gehen: Im fertigen Take darf sogar ein 3D-Text eingefügt werden

lust herumprobieren und aus einer unübersehbaren Fülle von Objekten seine eigenen Sets basteln und in einer bestimmten Reihenfolge abdrehen.

Wer aber weder Zeit noch Mühe dazu aufbringen will, kann sich ja noch auf den Stunt-Teil, quasi den Flugsimulator des Programms, beschränken. Sage und schreibe 46 Flugzeuge stehen für die Missionen zur Verfügung. Und sie sind allesamt gut und einfach zu bedienen.

Mit Stunt Island beweist **Disney** sehr schön, was man aus dem abgelutschten Flugi-Genre noch herausholen kann. Allerdings ist der praktische Vorführ-Nutzen der abgedrehten Stunts zwar nicht deutlich auszumachen. Jedoch: Mehr noch als ein Spiel ist Stunt Island eine Spielwiese für die Phantasie - und jederzeit unterhaltsam! ■

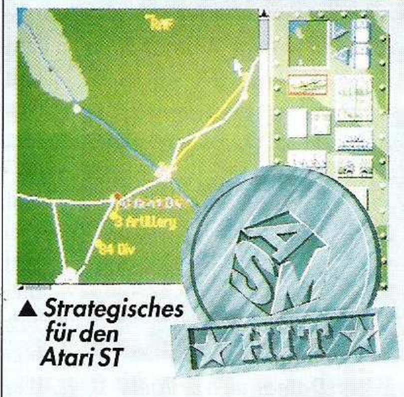
Michael Suck



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

CAMPAIGN (Atari ST)



▲ Strategisches für den Atari ST

Test in: ASM 1/93, Hardware: 520 ST, 1040 ST, STE, MegaST, mind. 512 KB, Festplatte wird unterstützt (belegt ca. 1 MB), empf. VK-Preis: ca. 95 DM, Hersteller: Empire, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Jetzt ist es auch auf dem ST Zeit für einige deftige Panzerschlachten, denn Empire hat die gelungene Mischung aus Strategie und Simulation für die treuen Atari-Fans umgesetzt. Optisch und spielerisch hat sich im Vergleich zum Amiga nichts geändert, der Sound in den Actionsequenzen ist allerdings nicht mehr so gut und auf den animierten Vorspann wurde ganz verzichtet. (Was man durchaus verkraften kann...)

Dennoch finden Freunde des Genres immer noch einen Leckerbissen vor, der lange Strategiesitzungen verspricht. ■

man

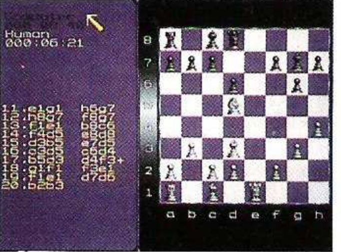
ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	9
Anleitung	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

MATTES SCHACH

BATTLECHESS 4000

System: **PC** *(mind. 386SX/16 MHz, 1 MB EMS, 16 MB auf Festplatte, SuperVGA, unterst. Roland, Sound Blaster, AdLib)*, geplant für: **-**, empf VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **Interplay**, Muster von: **Electronic Arts**, England.



▲ *2D heißt Übersicht*



▲ *3D heißt witzige Animationen*



▲ *Liebesspiele*



▲ *Wenn Damen sich prügeln*

Gehirnzellen, die mit sich selbst JoJo spielen, kleine Rauchschwaden, die über den Haaransätzen der beiden Kontrahenten grimmige Fratzen in die Luft schneiden und 32 kleine Figuren, die auf einem karierten Brett merkwürdige Formationen bilden - Leute, kein Zweifel: Es wird Schach gespielt. Und jetzt kommt die dritte Version des animierten Schachs heraus. Wir haben es uns für Euch angesehen.

Neugierig sitzen Michael und ich vor dem Monitor, während sich die Installation vom neuen **Interplay**-Spiel **Battlechess 4000** in die Länge zieht. Die Installationszeit nutzen wir, um ein wenig über die Vorgänger zu plaudern: Battle Chess und Battle Chess II. Fazit: Zuerst ganz witzig, später aber eher öde. Die Abfrage, ob wir denn SuperVGA hätten, können wir zum Glück bejahen, auch die Frage, ob die 16 und ein paar zerquetschte Megabyte auf unserer Festplatte frei sind, können wir eindeutig mit Ja beantworten. Zu den altehrwürdigen Programmen ist alles gesagt, doch die Installation läuft immer noch. So können wir noch ein kleines Schachturnier auf echtem Brett abhalten, das lediglich durch die Aufforderung, eine weitere der acht Programmdisketten in den Slot zu schieben, unterbrochen wird (Michael wurde übrigens durch ein unsachliches Foul an Klaus in der 86. Minute zum Sieger erklärt).

Nach diversen Kaffeetassen und einer gelben Karte an Heiner 'Dark Hunter' Stiller, der sich durch feixende Bemerkungen hervortat, endlich der Startscreen in Farbe und SuperVGA. Die meisten Optionen sind so ziemlich identisch mit den Vorgängern, sodaß wir uns gleich ins Gefecht stürzen. Michael eröffnet mit dem Königsbauern. "Kniffliger Zug", denke ich mir, während die Minuten dahinstreichen. Angriffslustig steht das Rüsselwesen, das von Landwirtschaftsminister Ignaz Kiechle als Vetreter der Bauern eingesetzt wurde, vor mir. Ich kontere mit eben diesem Bauern.

(Einige Züge später)

Michael entschließt sich aus Solidarität mit der arbeitenden Bevölkerung, den Läufer für einen Bauern zu opfern. Eigentlich kein Wunder, denn die Ähnlichkeit des Läufers mit unserem Finanzminister Theo Waigel ist frappierend. Auch ich entschließe mich zu einem Spiel ohne diese diagonal laufenden Sparkünstler. Schon längst ist der Saft durch die mangelnde Übersicht raus. Und so beschränken wir uns eh' darauf, eine Partie Räuberschach zu spielen, um uns an den gelungenen Figuranimationen zu erfreuen. Wie schon bei den Vorgängern, hauen sich die Jungs und Mädels recht ordentlich auf dem Brett. Das Ganze eben in SuperVGA macht die Sache noch schöner als bei der ersten Version. Vor allem die Dame zeichnet sich dort durch herrliches Grimassenschneiden aus.

Sei es nun, beim Versuch, dem Turmroboter einen Arm auszureißen, oder beim unfairen Kampf gegen einen Bauern, den sie zum Basketball verformt, um einen Dunkin' auszuprobieren, sie bleibt Herrin der Lage. Viel Geduld müssen wir beide aber dennoch aufbringen, denn die Animationen zieht sich der Rechner aus einer Zwölf Megabyte umfassenden Datei. Dementsprechend sind die Ladezeiten, die das Haar in der Gelungene-Animations-Suppe sind. Schade ist auch, daß die Türme links unten und rechts oben aus dem Bildschirm hinausragen.

Technisch zeigt sich Battlechess 4000 erwachsen. Besonders positiv sind die neuen Features aufgefallen. So kann sich jeder Spieler seine persönliche Spielstärke vom Programm analysieren lassen. Bei der Eröffnung gibt es die Möglichkeit, den Rechner zu zwingen, klassische Eröffnungen zu spielen, oder die in der eigenen Eröffnungsbibliothek eingegebenen Züge zu realisieren. Insgesamt 300.000 Züge sind in der Bibliothek gespeichert.

Battlechess 4000 ist zwar weder das stärkste noch das schnellste Programm auf dem Markt, aber die witzigen Animationen und die neuen Optionen machen eine Anschaffung lohnenswert. Auch wenn das 3-D-Brett nach ein paar Partien gegen das wesentlich übersichtlichere zweidimensionale Spielfeld ausgetauscht wird. Schachspieler der Klasse für Fortgeschrittene, die auf der Suche nach einem echten Sparringspartner sind, sollten sich nach ernsthafteren Programmen umsehen, zumal Battlechess 4000 ein völlig risikoloses Damenopfer erst nach reichlich Bedenkzeit annimmt. Unser hauseigener Schachprofi Markus Hülsmann von der Redaktion DOS Shareware bewertet dieses Programm: "Wesentlich stärker als die ersten Versionen von Battlechess. Für den Gelegenheitsspieler zeigt Battlechess 4000 eine brauchbare Spielstärke." ■

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	7
Spielstärke	7
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Wollt Ihr stolzer Besitzer einer echten Avirex-Fliegerjacke werden? Dann habt Ihr Euren Blick auf die richtige Seite geheftet. Denn ASM und MicroProse geben Euch jetzt die Chance, an der Verlosung einer solch begehrten Jacke teilzunehmen. Um dieses Prachtstück der Pilotenbekleidung Euer eigen nennen zu können, müßt Ihr aber zwei klitzekleine Fragen zum Überfliegerspiel Harrier Jump Jet beantworten:

❶ *In welcher technischen Eigenheit unterscheidet sich der Harrier von anderen Kampfflugzeugen?*

❷ *Welchen Beinamen hat der Harrier aufgrund dieser Eigenschaft?*

So, nun holt Euch eine Postkarte, frankiert sie, schreibt Euren Absender und die Lösungsworte drauf und schickt das ganze Ding bis zum 8. März 1993 an:

ASM
Harrier
Postfach 870
3440 Eschwege

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

A big sorry,

geht an alle Game Boy-Freaks, denn aus aktuellem Anlaß mußte die Corner rund um den kleinen Kekskaste diesen Monat weichen. Warum, wollt Ihr wissen? Erstens, weil nur Programme bei uns eintrafen, die Bewertungen unterhalb der Gürtellinie verdient hätten und zweitens, weil TINY TOONS fürs SuperNES und STREETS OF RAGE 2 fürs Mega Drive in buchstäblich letzter Sekunde hier anflatterten. Doch keine Bange, in Zukunft wird wieder alles beim Alten sein, dann gibt's auch wieder 'n überflüssiges Vorwort-Foto (ächz). Ach ja, ganz Game Boy-los seid Ihr trotz gefiedelter Corner nicht, findet Ihr doch auf den Seiten 16/17 ein STAR WARS-Special mit Competition und dem Test des GB-Programms! Ein kleines Schmankerl haben wir für alle PC-Engine-Freunde auf Lager: BOMBER MAN '93 ist da und brachte Uli und mich tagelang um Schlaf & Nerven. Alles weitere findet Ihr wie immer auf den folgenden Seiten. Bis demnächst,

A-MAN

Mega CD in USA auf Erfolgskurs

Während der Erscheinungstermin des MEGA CD ROMs von SEGA in Deutschland nochmals verschoben wurde, und zwar in den Spätsommer '93, können sich die Amerikaner bereits seit November '92 an dem Gerät erfreuen. Schon jetzt zeichnet sich in den Staaten eine kleine Softwareflut für das MEGA CD ROM ab, und einige Spiele, die es bislang nur als Cartridge gab, enthalten auf CD sogar mehr Levels oder wurden anderweitig verbessert.

HARDWARE

Mega CD Rom: Allein in den ersten 48 Stunden sollen 35.000 Einheiten, und bis Ende '92 sogar 200.000 Geräte verkauft worden sein, teilte uns Sega mit. Folgende Games befinden sich bereits auf dem amerikanischen Markt: *Wing Commander*, *Batman Returns*, *The Young Indiana Jones*, *Spiderman*, *Sonic The Hedgehog*, *Dungeon Master*, *Chuck Rock*, *Terminator*, *Rise of the Dragon* und einige mehr. *Batman Returns* beispielsweise soll bei der Race-Sequenz riesige Objekte hyperflüssig über den Screen flitzen und zoomen lassen. Nun ja, da müssen wir uns wohl in Geduld üben, ehe wir hierzulande die deutschen Versionen zocken dürfen...

SOFTWARE

Neuerscheinungen: Was die Ankündigungen betrifft, so sieht's wieder sehr rosig für das **SuperNES** aus. Ganz sicher nehmen wir nächsten Monat *Devil Crash* unter die Lupe, das jetzt *Jaki Crash* heißt! Ihr wißt schon, das ist der supergeniale Flipper auf Mega-Drive & PC-Engine. Gerüchten zufolge soll er 'ne Ecke verbessert worden sein. Zeldamäßig geht's bei *Equinox* zu, Rollenspiel-Freunde können also schon mal anfangen zu sparen, auch für *Ultima 6 & 7*. *The Hunt for Red October* findet nun auch auf Nintendos 16Bitter statt. Mal sehen, ob's mit der hervorragenden Game Boy-Fassung mithalten kann. Freunde vom 'Eiskalten Händchen' & Konsorten können vielleicht schon im März Purzelbäume schlagen. Dann soll es nämlich heißen: *Addams Family* - die Zweite. Auf dem Game Boy war's nur mäßig, auf'm SuperNES soll's besser werden: *Hit the Ice*, Eishockey pur?

Die kleinen, dümmlichen *Humans* spuken demnächst auch auf dem **Mega Drive** herum. Fans solcher kniffligen Spielchen können also gespannt sein. *Arielle, die Meerjungfrau* planscht bereits auf Segas 16Bitter herum und wird wohl auch im folgenden Heft auf Herz und Nieren geprüft. Der Nachfolger *Afterburners* ist im Anflug! *G-Loc* düst in Bälde über heimische Bildschirme. Ein erstes Probespielen läßt allerdings Fürchterliches erwarten... Action aus der Spielhalle bringt uns Sega mit *Ninja Gaiden* ins Haus. Auf dem Lynx war's mittelmäßig, auf dem Game Boy gut - auf dem MD ein Hit? Mal sehen! Auch die *PowerMongers* treiben's nun bunt auf dieser Konsole. Neben diesen Titeln erwarten wir noch eine ganze Menge mehr Soft für die in schwarz gehüllte Maschine - läßt Euch überraschen.

Für den **Game Boy** kommen einige interessante Titel auf uns zu, so beispielsweise *Lethal Weapon*, *Krusty's Fun House*, *Alien 3*, *Tale Spin*, *Arielle, die Meerjungfrau* und *Tiny Toons 2*.

So, dies war ein kleiner Auszug aus der in den nächsten vier bis acht Wochen erwarteten Spiele. Warten wir ab, was (noch) alles kommt. ■

A-MAN

TOP TEN

1. Sonic The Hedgehog 2 (Mega Drive, Sega)
2. Thunderforce IV (Mega Drive, Technosoft)
3. Super Probotector (SuperNES, Konami Japan)
4. Sonic The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
5. World of Illusion - Starring Mickey & Donald (Mega Drive, Sega)
6. Street Fighter 2 (SuperNES, Capcom)
7. NHLPA Hockey '93 (Mega Drive, Electronic Arts)
8. Super Mario Kart (SuperNES, Nintendo)
9. Tiny Toons Adventures (Game Boy, Konami)
10. Super Soccer (SuperNES, Human)









Konsolen

LANDSTALKER

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oering.

Inselabenteuer

Langohrig, keck und respektlos! Das kann nur ein Elf sein, der da sein Unwesen auf dem Mega Drive treibt. Landstalker nennt sich ein neues Action-Adventure, in dem ein solcher Kollege eine geheimnisvolle Insel, und die darauf befindlichen Städte, Katakomben und Schlösser erkunden muß.

Die Action dieses Games wird Euch in einer feinen isometrischen 3D-Perspektive präsentiert, durch die der Elf kämpfend, hüpfend und Rätsel knackend wandern muß. So schön wie Grafik und Sound sind, so wenig verständlich ist der Spielverlauf und die eigentliche Handlung, denn die läuft bedauerlicherweise komplett in japanisch an. Trotzdem ist **Landstalker** spielbar, auch wenn jede Information mühsam nach dem Versuch-und-Fehlschlag-Prinzip erarbeitet werden muß. So erkundet ihr unterirdische Tempel voller Rätsel und Fallen, Burgen, Dörfer und vieles mehr.



▲ *Ein Elf im Dorf der Puschelviecher*

Auch wenn der Sinn des Spiels offensichtlich ist - gegen Ende wartet wieder ein Superbösewicht auf seine Abfuhr - blieben die Details der Handlung im Dunklen. Das änderte jedoch nichts an dem Umstand, das Landstalker schon in der japanischen Version ein heißes Game ist. Hartgesottene Abenteuer-Rollenspielfreunde können es schon mal versuchen, alle anderen (ich inklusive) sollten auf die englische Version warten. Wenn diese hält, was der fernöstliche Landstalker verspricht, wird sie ein Hit, da habt Ihr mein Wort darauf. ■

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Parser/Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

Heiße Brutzelei

BOMBER MAN '93

System: **PC Engine**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Hudson Soft, Japan**, Muster von: **Fandango**, 8950 Kaufbeuren.

Weihnachten 1990: Detonationen erschüttern über die Feiertage weltweit die Wohnzimmer. Abertausende kleiner 'Bomber Men' kommen ums Leben - doch kaum jemand zeigt Trauer...

Flüche, Lacher, (Selbst-) Morddrohungen usw. hallen durch die Wohnungen, denn *Bomber Man* ist das Ereignis des Jahres. Jetzt, über zwei Jahre später, kommen die fiesen und animalischen Charakterzüge eines jeden Spielers wieder zum Vorschein, denn Bomber Man '93 ist endlich da!

Nach wie vor gilt es, in einer Art Labyrinth sämtliche Gegenspieler *(bis zu vier, wobei nun auch beliebig viele vom Computer übernommen werden können)* mit Hilfe von Bomben in die Luft zu jagen. Neben den bereits bekannten Extras wie zum Beispiel zusätzliche Sprengkörper und größere Detonationen, kommt unter anderem nun noch das Kick-Symbol hinzu, durch dessen Einsammeln Bomben praktischerweise umhergeschossen werden können. Außerdem gibt es nun acht verschiedene Labyrinthe, teilweise mit Teleportern, 'Drehtüren' und Fließbändern, welche entscheidenden Einfluß auf den Spielablauf nehmen und diesen interessanter gestalten.



▲ *Update mit mehr Hindernissen: Bomber Man '93*

Im Gegensatz zum damaligen Spiel gibt es nun auch einen 'normalen' Spielmodus, in dem der kleine Bomber in die Welt hinauszieht und allerlei Monster wegsprengen muß - ganz wie bei *Dynablaster*, das Ihr ja von den Heimcomputern her kennt. So ist also auch für Abwechslung 'alleinstehender' Spieler gesorgt. Wer (noch) einmal so richtig seine schlimmsten, düstersten Charakterzüge ausleben will, der sollte sich ein paar Freunde schnappen und Bomber Man '93 zocken. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	9

»GUT«

Fire at will

T2 – THE ARCADE GAME

System: **Mega Drive**, geplant für: **Game Boy, SuperNES** *(April '93)*, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Arena/Acclaim**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oering, Bemerkung: US-Import, offizielle Version Frühjahr '93, sowohl mit Pad als auch mit dem Menacer spielbar.

Schon wieder tritt Arni Schwarzenegger in Aktion. Diesmal in der Spielhallen-Umsetzung von TERMINATOR 2 für das Mega Drive, die knallharte Action verspricht.

Verantwortlich für die Konvertierung von T2 - The Arcade Game zeichnet Arena Entertainment, die bereits mit *Alien 3* durchaus angenehm auffielen. Wer die Automaten-Version von T2 kennt, der weiß, daß es bei diesem Programm ziemlich unsanft zugeht. Ganz im Stile von *Operation Wolf* wird nämlich via Fadenkreuz auf Vertreter der 'bösen' Seite geschossen...

Im ersten Teil der Mission - im Jahr 2029 - gilt es, die 'Maschinen' zu besiegen und den *Time Field Generator* ausfindig zu machen. Denn nur so kann Arnold zurück durch die Zeit reisen, um John Connor zu beschützen. Danach muß *Cyberdyne Systems* dem Erdboden gleich und dem fiesen Kontrahenten T-1000 der Garaus gemacht werden.



▲ *Target erfaßt: Feuer frei*

Schwere Geschütze wie Maschinengewehre und Granatwerfer helfen Arni bei der Aufräumungsaktion, die sicherlich nicht jedermanns/-fraus Sache ist. Schließlich wird nicht nur auf böse Maschinen, sondern auch auf Menschen geschossen! Läßt man aber einmal alle moralischen Bedenken beiseite, so müssen wir festhalten, das T2 ein hartes Actionspiel mit ansprechender Grafik, netten Soundeffekten und ordentlicher Musi ist. Spielerisch sicherlich nicht auf hohem Niveau, aber für Fans derartiger Spiele sicherlich eine Anschaffung wert. Ruhige Naturen und Kinder sollte jedoch strikt die Finger von dem Teil lassen! ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

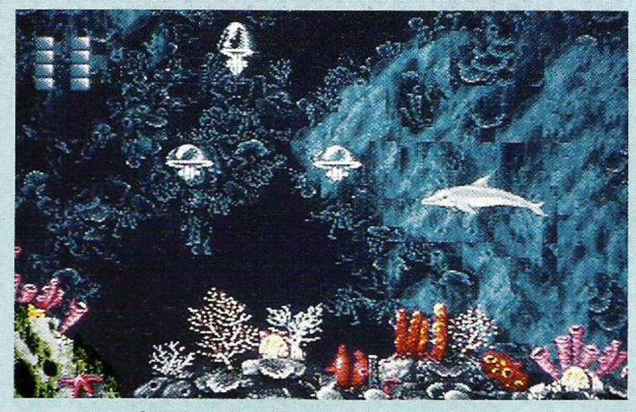
ECCO THE DOLPHIN

System: **Mega Drive**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Novotrade/Sega**, Muster von: **Sega**, Deutschland.

Flipp' Dir einen

Ein Spiel zu entwerfen, das sich völlig von der Masse abhebt, ist heutzutage nicht mehr einfach, aber auch nicht unmöglich, wie uns NOVOTRADE beweist.

Ein junger Delphin namens Ecco tollt gerade mit Familienangehörigen in seiner Heimatbucht herum, als ein schrecklicher Sturm aufzieht und alles Leben aus der Bucht schleudert!? Um seine Familie wiederzufinden und andere 'Flipper' zu retten, muß sich der kleine auf einen langen und gefährlichen Weg durchs Meer machen, wobei vielerlei Gefahren auf den toll animierten Delphin lauern. Da sind beispielsweise Strudel, die ihm zu schaffen machen oder aber andere Meeresbewohner wie Haie und Oktopoden, die ihm an die Flossen wollen.



▲ *Ecco ist erfrischend anders*

Doch es gibt auch Freunde, sprich: andere Delphine, die Ecco nützliche Tips geben. 'Glyphen' können ihm neben Ratschlägen gar zu neuen Fähigkeiten verhelfen, die aber selbst erkannt werden müssen. Oft stellt sich heraus, daß ein bestimmter 'Glyph' gefunden werden muß, um an einem anderen vorbeizukommen. Leider macht dies **Ecco The Dolphin** arg undurchsichtig, da man diesbezüglich überhaupt keine Anhaltspunkte bekommt. Ebenfalls stört es, daß an manchen Stellen die Schwimmrichtung nicht geändert werden kann, ohne irgendwo anzuecken. Trotzdem ist Ecco ein interessantes Programm, das man sich auf alle Fälle einmal anschauen sollte. Es ist grafisch außerordentlich gut in Szene gesetzt worden *(bunter Meeresgrund, tolle Animationen)*, und auch die musikalische Untermalung stimmt gut auf das Geschehen im Meer ein. Fazit: Ecco The Dolphin ist mal ein ganz anderes Spiel, aus dem mehr hätte werden müssen! ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SHINOBI 2 - THE SILENT FURY

System: **Game Gear**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Sega**, Muster von: **Hersteller**.

Ninja-Action

Einem knallharten Job sieht Joe Musashi entgegen: Er muß vier seiner Freunde finden und mit deren Hilfe die verschwundenen 'Elemental Crystals' zurückerobern.

Diese hat nämlich der mächtige Schwarze Ninja gestohlen, und falls dieser lernen sollte, die 'Steinchen' zu beherrschen, so wird Furcht und Schrecken über das Land ziehen... In einem großen Gebäude, einem Canyon, einer Fabrik und einem Schloß sind jeweils ein Ninja-Kollege und ein Kristall versteckt. Ohne die gefangengehaltenen Ninjas ist es Joe nicht möglich, an die Kristalle zu kommen, denn dafür reichen seine begrenzten Fähigkeiten nicht aus. Die anderen Jungs *(und ein Mädel)* hingegen stehen ihm nach ihrer Befreiung kräftig zur Seite und warten mit speziellen Waffen und Kampftaktiken auf. Letztere erfordern allerdings zuvor eingesammelte 'Ninjutsus'. Erst wenn alle Ninjas und Kristalle gefunden sind, kann das Hauptquartier des Bösewichts in Angriff und dieser mit etwas Glück erledigt werden, womit die Arbeit der Jungs erledigt wäre.



▲ *Beste Kost für Actionfreunde: Shinobi 2*

Durch die vielen verschiedenen Fähigkeiten der vermummten Kämpfer gestaltet sich **Shinobi 2 - The Silent Fury** wesentlich interessanter und kniffliger als der erste, ebenfalls hervorragende Teil. Leider werden weniger trainierte Spieler bei S2 nicht allzuweit kommen, denn einfach ist der Weg zum Erfolg nicht gestaltet.

Trotzdem sollte ein jeder zumindest einmal Probespielen, denn den klasse Soundtrack, die guten Backgrounds *(die des ersten Teils gefielen mit allerdings 'ne Ecke besser)* und die sowohl hervorragend gezeichneten als auch toll animierten Sprites sollte sich kein Action-Liebhaber entgehen lassen. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Digitale Faltencreme...

JOHN MADDEN FOOTBALL '93

System: **Mega Drive**, geplant für: **Super NES**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts, England**, Muster von: **Flashpoint,** 2061 Oering.

Aufregendes bei ELECTRONIC ARTS: Zum dritten Mal geht jetzt JOHN MADDEN FOOTBALL an den Start. Das ultimative Sportspiel soll es wieder sein und die Vorgänger blaß aussehen lassen. Und die Konkurrenz sowieso. Erstrahlt da ein neuer Stern am Firmament? Oder verglüht das Teil doch nur als Sternschnuppe?

Dem guten John kann's ja egal sein. Er freut sich im Vorspann einfach mächtig über den erneuten Geldsegen durch die Vermarktung seines Namens. Und eines muß man ihm in jedem Fall lassen: seine Kommentare sind sachkundig, seine Statistiken zahlreich, weit zahlreicher als bei den beiden Vorgängern. Nur: Interessanter sind sie deshalb noch lange nicht geworden.

Wesentlich wichtiger sind die Änderungen, die die "heiße" Spielphase betreffen. Und tatsächlich: Ein paar neue Tackles samt Animationen sind hinzugekommen. Der Fang mit einer Hand oder, viel überraschender, beim Zubinden der Schnürsenkel ist sehenswert. So sehenswert wie überhaupt die gesamte Animation, die in Details liebevoll geliftet wurde. Ansonsten wurde die bewährte, halbschräge 3D-Darstellung beibehalten, ebenso die Wahl des Stadions und der Wetterbedingungen.



▲ *Ja wo laufen sie denn???*

An der tollen Spielbarkeit von **John Madden Football '93** gibt's also nichts zu meckern. Dummerweise waren die beiden Vorgänger im Spielgeschehen mindestens ebenbürtig. Was sollte man also noch ändern? Ein paar Animationen hier, dazu eine Prise Statistiken und Mannschaften mehr (die All-Star-Teams) und als Edelschmankerl ein komfortabler Save-Modus - aber sonst? Ein *neues* Spiel hat *Electronic Arts* jedenfalls nicht geschaffen, es wurde einfach nur digitale Faltencreme aufgetragen. Empfehlenswert demnach für Neukäufer, aber nicht für alte John Madden Fans. ■

msu




ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

UNCHARTED WATERS

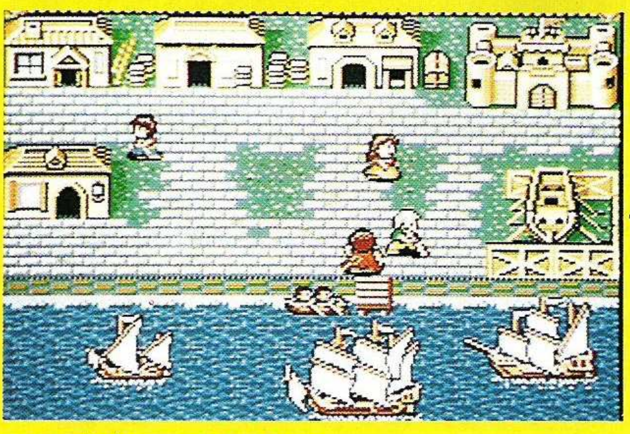
System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **KOEI**, Japan, Muster von: **Flashpoint,** 2061 Oering.

Auf Kolumbus Spuren

Leinen los und Segel setzen, auf geht es zu neuen, unbekannten Gestaden. Auf Handel und Entdeckung sind wir aus. An Bord einer kleinen Brigg befahren wir die sieben Weltmeere, haben Proviant für 20 Tage an Bord und stellen uns den wilden Abenteuern des 16. Jahrhunderts.

Unsere Erlebnisse beginnen eher bedächtig, mit der Karriere als Kapitän eines Handelsschiffes, dessen Aufgabe es ist, ferne Häfen zu besuchen, dort seltene Güter zu kaufen, und andernorts gewinnbringend zu verkaufen. Mit wachsendem Geldbeutel können wir uns neue Schiffe kaufen und uns dadurch längere Expeditionen erlauben. Stürme toben auf der wilden See, die uns in der Draufsicht präsentiert wird, und Piraten heften sich an unsere Fersen. Doch nichts kann den Aufstieg stoppen, der irgendwann auch einmal die Aufmerksamkeit des Königs erweckt. Von Ihm erhalten wir den Auftrag, für ihn eine ganz bestimmte Ware zu besorgen. Gelingt uns das, winkt die Anerkennung des Monarchen, und damit in absehbarer Zeit möglicherweise auch ein Adelstitel. **Uncharted Waters** fährt ein wenig im Kielwasser von *Pirates*, ohne ganz an dessen Qualität heranzureichen. Jedoch immer noch in erfreuliches Spiel, das trotz grafisch eher spartanischem Hintergrund lange vor den Monitor fesselt. ■

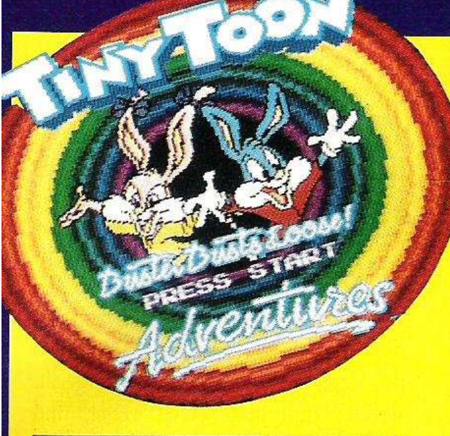
hs



▲ *In unbekannten Gewässern*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«



Kaninchenjagd

TINY TOON ADVENTURES

System: **SuperNES**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Konami**, Japan, Muster von: **Hersteller**.

Mit einem Werbeetat von satten 10 Millionen Mark attackiert KONAMI die Jump&Run-Giganten Mario und Sonic. TINY TOON ADVENTURES heißt der Herausforderer, der Euch in die Rolle von Buster und Babs Bunny schlüpfen läßt. Zwei Karnickel, die es faustdick hinter den Puschelohren haben.

Bereits im ersten Level müssen die beiden Stars zeigen, daß sie keine gewöhnlichen Hasenfüße sind. In ihrer geliebten Schule, der ACME Looniversity, herrscht das pure Chaos. Ausgebrochene Tiere machen das Betreten des Gebäudes zu einem lebensgefährlichen Unterfangen. Ehrensache, daß sich Buster des Problems annimmt.

Gewisse Ähnlichkeiten zu *Sonic* kann Tiny Toon Adventures wirklich nicht verleugnen: Auf der Flucht vor zahllosen Feindsprites und der Jagd nach kleinen Goldsternchen besitzt Buster wie der legendäre Igel einen 'Mega-Boost', der ihm zeitweilig den notwendigen Schwung gibt, um Fallen zu überspringen und Wände hochzulaufen. Und wie es sich für ein anständiges Jump&Run gehört, gibt es natürlich auch bei Tiny Toon Adventures diverse Sprungrampen und Katapulte, die Euch die schwere Aufgabe erleichtern. Derweil verfolgt unseren Helden ein buntes Sortiment aus riesigen Fröschen, Killer-Mäusen und anderen Bösewichtern, die sich fairerweise mit ein, zwei gezielten Dropkicks problemlos abmurksen lassen.

Treibjagd

Aber auch nach geglückter Flucht aus dem Schulgebäude kommt Buster nicht zur Ruhe, denn in einer Cartoon-Westernstadt und im Football-Stadion der ACME Looniversity wird ebenfalls seine Hilfe gebraucht. Im sechsten Level kommt es schließlich zum großen Showdown: Babs, als Prinzessin Leia zurechtfrisiert, wurde vom bösen Imperator gekidnapt und wartet darauf, daß doch endlich jemand auf die Idee kommt, sie zu retten. Leichter gesagt als getan, denn der Weg zu ihr ist schwer bewacht. Wie schon im ersten Level muß sich Buster auf seine Sprintstärke und Geschicklichkeit verlassen.

Zwischen den einzelnen Leveln veranstalten die beiden Bunnies eine kleine Spielshow. Ihr dreht an einem Glücksrad und landet je nach Ergebnis in einem von fünf kleinen Bonusspielchen, in denen sich wertvolle Extraleben erhaschen lassen. Mal rast Ihr wie Pac Man durch verwinkelte Irrgärten, mal zockt Ihr einen SAT.1-Bingo-Verschnitt.



Kleine Schwächen

Optisch macht Tiny Toon Adventures einen wirklich guten Eindruck: Die recht bunten und abwechslungsreichen Hintergrundgrafiken bilden eine ideale Kulisse für all die liebevoll animierten Monster, die dem Kaninchen die ohnehin schon nicht kurzen Ohren noch länger ziehen wollen.

Apropos Ohren: Die Begleitmusik ist einfach genial. Der bunte Mix aus typischer Cartoon-Musi paßt hervorragend zum flotten Spielgeschehen. Da hat man echt mal Lust, den Monitor richtig laut zu drehen.

Einen Mehrspielermodus indes werdet Ihr ebenso wie einen Spielstandsakku vergeblich suchen. Bereits erreichte Level lassen sich stattdessen per Codewort anwählen. Immerhin drei verschiedene Schwierigkeitsstufen vermeiden Frustgefühle. Allerdings habt Ihr in der leichtesten Einstellung das Game recht schnell durchgezogen. Sechs Level sind da einfach zu wenig!

Also Leute: Dem direkten Vergleich zu Sonic oder Mario hält Tiny Toon Adventures zwar nicht stand, Spaß macht's aber dennoch. ■

Martin Klugkist



▲ *Geisterstunde in der ACME Looniversity*



▲ *American Football einmal anders*



▲ *Hüpf, Häschen hüpf*



▲ *Die Westernstadt, eine Welt voller Gefahren*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

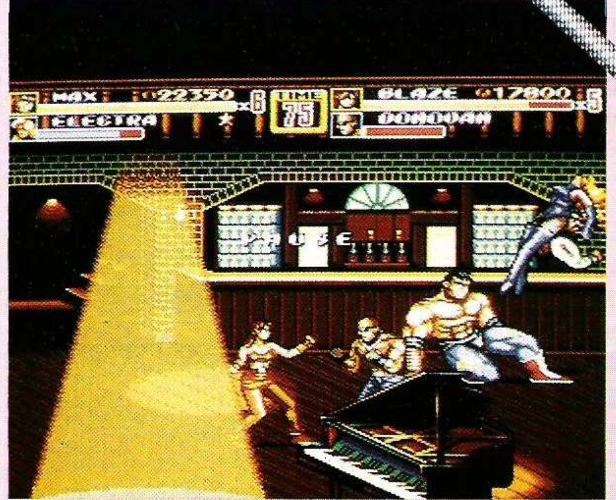
»GUT«

STREETS OF RAGE 2

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 99 DM**, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Sega**, Deutschland, Bemerkung: **16MBit-Cartridge**.

Back on the streets

Lange hat die Sega-Welt darauf gewartet, nun ist es endlich da: das allererste 16MBit-Modul fürs Mega Drive! Mehr Speicher, mehr (mögliche) Power - eine alte Regel. Und Power hat STREETS OF RAGE 2 massig zu bieten...



▲ *Da fliegen die Fäuste und die Fetzen*

Streets of Rage, ein bekannter Name, denn Ende 1991 konnte uns das Programm der Kategorie 'Läßt Du mich in Ruh', was soll's, ich hau' trotzdem zu' hellauf begeistern. Nicht nur, daß die Grafik hervorragend war, nein, auch der Sound - von 'Altmeister' Yuzo Koshiro - riß einen buchstäblich vom Hocker. Selbst das Gameplay - worauf es letztendlich ja auch ankommt - war erschreckend gut, was bei Prügelspielen ja selten der Fall ist. Nun, all dies gehört laut Sega der Vergangenheit an, denn Streets of Rage 2 soll den Vorgänger nicht nur bezüglich der Speicherkapazität des Moduls, sondern auch in sämtlichen technischen und spielerischen Belangen schlagen.

Nachdem Schwierigkeitsgrad und Anzahl der Leben im Options-Menü den eigenen Fähigkeiten angepaßt und einer von vier individuellen Spielercharakteren ausgewählt wurde, geht's auch schon los: Von links und rechts kommen Hooligans verschiedenster Art und mit diversen Gegenständen bewaffnet auf den oder die Spieler (zwei gleichzeitig) zugelaufen und wollen nicht gerade deren Bestes... Aber unsere Helden sind ja Meister in Mikado und erwehren sich effektiv mit gezielten Tritten, Schlägen, Judogriffen oder aber Spezial -Attacken.

Techno pur

Hin und wieder finden sich Messer oder Stangen nach dem Zertrümmern von Tonnen, Kisten etc. oder werden Gegnern abgenommen. Gerade bei den hartnäckigen Jungs am Ende eines jeden Levels erweisen sich diese Gegenstände als nützlich. Apropos Jungs: Es erscheinen auch Mädels auf der Bildfläche und versuchen unsere Helden mit 'ner *(Elektro-)*Peitsche zu züchtigen. *(Aha, das nennt man also Emanzipation...)*. Nach acht Leveln heißt's: Showdown, Mr. X, der übermächtige Fiesling tritt in Aktion. Will man nicht als Schweizer Käse enden oder als (bleihaltiger) Sondermüll entsorgt werden, sollte man Mr. X fix ausschalten, denn mit seinem Maschinengewehr kennt er keine Gnade. Ist auch diese Hürde gemeistert, darf man in aller Ruhe auf den dritten Teil der Reihe warten...

Freilich, Streets of Rage 2 ist nicht sonderlich originell, das haben Prügelspiele nunmal so an sich, aber was *Sega* aus dem Mega Drive herausgekitzelt hat, ist

▶ *Gleich geht's rund...*

schon imposant. So sind die Sprites nun eine ganze Ecke größer und besser animiert als die im ersten Teil. Davon abgesehen verfügen die Spieler jetzt auch über ein größeres Schlagrepertoire, was in spielerischer Hinsicht nochmals für Abwechslung sorgt. Ein besonderes Lob verdient das Parallax-Scrolling. Dort, wo das Mega Drive sonst ins Stocken gerät, scrollt's nun butterweich weiter, und wenn die Keilerei noch so heftig ist. Die grafische Gestaltung der Level ist ebenfalls gut gelungen, wenngleich so mancher Background etwas schöner hätte ausfallen können.

Dies macht aber der geniale Sound von Yuzo Koshiro wett. Der Junge hat sich mal so richtig ins Zeug gelegt. Das Ergebnis: fetziger *(meist)* Techno-Sound, der die Motivation zusätzlich hochschraubt. Übrigens: Diejenigen unter Euch, die lieber einem Kumpel im direkten Zweikampf auf die Nase klopfen, kommen ebenfalls auf ihre Kosten, da ein *Street Figher II*-ähnlicher Kampfmodus eingebaut wurde.

Summa summarum: Streets of Rage 2 ist ein klasse Prügelspiel, das technisch hervorragend ist, tolle Grafik und einen super Sound bietet, gemischt mit einer guten Spielbarkeit. Das beste daran: Das 16MBit-Modul gibt's für unglaubliche knappe 100 Mark! ■

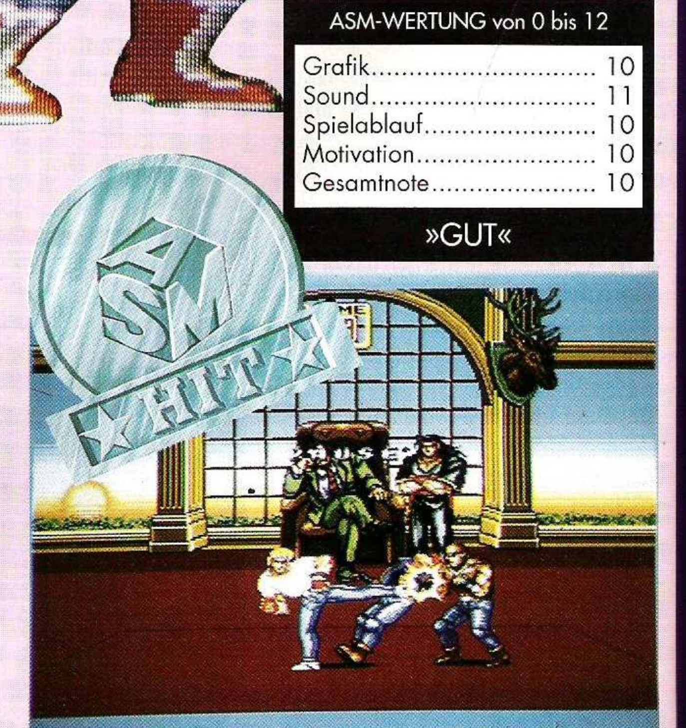
Hans-Joachim Amann

"Hammerhart!"

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

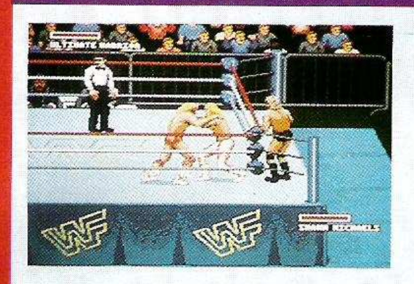
Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«





WWF SUPER WRESTLEMANIA (Mega Drive)



Schlaffe Show-Matadoren?

Test in: ASM 5/92, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Acclaim, Muster von: Flashpoint, 2061 Oering.

Wrestling, Wrestling und kein Ende! Nach dem SNES wird jetzt auch das Mega Drive zum digitalen WWF-Schlachtfeld. Acht der berühmtesten dieser modernen Gladiatoren prügeln sich um die Herrschaft im Catch-Ring. In WWF Super Wrestlemania könnt Ihr wahlweise gegen einen Gegner aus Fleisch und Blut antreten oder Euch von der Konsole die Rübe weichklopfen lassen. Letzteres macht natürlich nur halb so viel Fun wie ein deftiges Digi-Gemetzel im Kampf Mensch gegen Mensch. Kräftig gespart wurde an den Wrestler-Animationen. Von flüssigen Bewegungsabläufen ist jedenfalls nichts zu sehen. Positiv bleibt zu bemerken, daß die Sega-Version endlich über einen brauchbaren Meisterschaftsmodus verfügt.

Hartgesottene Fans dieses Show-Sports werden mit dem Spiel sicherlich zufrieden sein, alle anderen sollten Ihr Geld lieber sparen. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

BEST OF THE BEST (SNES)



... gleich ist die Lippe dick

Test in: ASM 1/91, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Loriciel/Electro Brain , Muster von: Flashpoint, 2061 Oering.

Bereits der Name des Moduls sorgt für Verwirrung: Obwohl der Untertitel anderes vermuten läßt, geht es bei Best of the Best - Championship Karate ums Kickboxen. Die Originalversion, die vor zwei Jahren auf dem Amiga erschien, hieß deswegen auch noch 'Panza Kick Boxing'. Die Regeln sind ohnehin recht einfach: Zwei Fighter dreschen und trampeln solange aufeinander rum, bis einer von ihnen ohnmächtig zu Boden geht. Unterbrochen wird dieses martialische Schauspiel nur vom Rundengong, der den beiden alle 60 Sekunden ein wenig Zeit gibt, durchzuatmen und die verbogenen Zähne zu richten. Recht angeknackst ist auch das Spielvergnügen. Das liegt nicht zuletzt an der müden Grafik, die abgesehen von einigen ganz netten Animationen nicht viel hermacht. Das größte Manko liegt allerdings in der Steuerung, denn durch das ungenaue Joypad ist es manchmal Glückssache, die richtige Steuerungs-Kombination zu treffen. Fazit: Best of the Best? Wohl nicht! ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

OUT OF THIS WORLD (SNES)



▲ Fiese Aliens und seltsame Welten

Test in: ASM 3/92 (Amiga), empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Interplay, USA, Muster von: Flashpoint, 2061 Oering.

ASM HIT

Da kommt Laune auf! Die Atmosphäre des Delphine-Hits Another World kommt auch in dieser Umsetzung für das SuperNES voll rüber. Alle positiven Features sind erhalten geblieben, so kann man auch hier wieder mittels eines Paswort-Systems in die unterschiedlichen Stages einsteigen und muß sich nicht jedesmal wieder komplett von vorne durch das nicht gerade kleine Spielareal kämpfen. Doch Vorsicht! Auch auf dem SuperNES ist das Game alles andere als ein Kinderspiel. Der Schwierigkeitsgrad ist knackig, zumindest für den Durchschnittspieler. Langzeitmotivation für Frustationskünstler ist deshalb absolut gegeben.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

SUPER BUSTER BROS. (SNES)



▲ 'Pang' alias Super Buster Bros.

Test in: ASM 12/90 (Amiga), Hardware: US-SNES oder Adapter, da Import, empf. VK-Preis: ca. 110 Mark, Hersteller: Capcom, Muster von: Flashpoint, 2061 Oering.

Sieh mal einer an! Was früher 'Pang' hieß, firmiert jetzt unter dem Namen 'Super Buster Bros.' Von Capcom ins Rennen geschickt, können sich die 'Brüder' leider nur zur Hälfte ausleben, denn: So sehr uns Name und Verpackung auch etwas vorgaukeln möchten, es gibt keinen Zweispieler-Modus, und simultan geht schon gar nichts. Wer so oder so lieber alleine spielt, sollte aber weiterlesen, denn das Spiel an sich ist bis auf dieses (große!) Manko gut gelungen. Grafik und Sound gehen voll in Ordnung und formen zusammen mit dem flüssigen Spielablauf eine respektable Gesamtstruktur - wenn man von einem Spiel nicht mehr verlangt, als Blasen abzuschießen, die sich teilen, die man abschießen muß, die sich teilen, etc. Insgesamt schön, verbraucht sich aber recht schnell. Eben ein weiterer Fall für die Kiste 'Nach drei Tagen durchgespielt'.

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

JOHN MADDEN FOOTBALL '93 (SNES)



▲ Kaum mehr Fun: JMF '93

Test in: ASM 3/93, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Electronic Arts, USA, Muster von: Flashpoint, 2061 Oering.

Ring frei zu einer neuen Runde: John Madden hat wieder zugeschlagen! Nachdem schon das Mega Drive sein Fett abbekam, können jetzt die Super-NES-Fans zuschlagen. Als Neuerungen bietet das Game auch auf Nintendos Großem mehr Statistiken, mehr Animationen (Tackles und Fänge) und mehr Mannschaften (38 nämlich). Der Spielspaß nimmt aber nicht sonderlich zu, da das Geschehen auf dem Platz kaum verbesserungsfähig war (und ist) und eigentlich auch gar nicht verbessert wurde. Der 3D-Blick blieb uns erhalten, ebenso die Übersicht und die vielen schönen Spielzüge. Selstam nur: Sprachausgabe, Grafik und Animation sind schlechter als auf dem Mega Drive! Ein Grund weniger also, sich durch kosmetische Korrekturen zum Kauf dieses Aufgusses verleiten zu lassen.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

CHUCK ROCK (SNES)



▲ Ein dicker Bauch tut's auch

Test in: ASM 6/91 (Amiga), empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Core Design, England, Muster von: Flashpoint, 2061 Oering.

Wow! Daß man sich unliebsamer Gegner mittels fliegender Fäuste oder Füße entledigen kann, ist eine sattsam bekannte Tatsache. Unser Neanderthaler Chuck Rock beweist, daß man den selben Effekt auch mit einem umfangreichen Bauch bewerkstelligen kann. Auf dem Amiga war das muntere Plattformspielchen vor zwei Jahren ein echter Hit. Spaß macht Chuck auch heute noch, zumal die Umsetzung auf das SuperNES fast 1:1 erfolgt ist. Die Steuerung ist ganz ordentlich gelöst, nur mit der Grafik hätten die Programmierer sich etwas mehr Mühe geben können. Da mag man heute einfach keinen Stern mehr für vergeben. Trotzdem: wer auf Hüpfspielchen steht, sollte zumindest mal ein Probespiel riskieren.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

C-L-U-B-S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!

ASM, CLUBS, Postfach 870, 3440 Eschwege

Name: PC Superclub
Anschrift: Alexander Hübner, Breite Str. 6, W-7980 Ravensburg 1
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 21
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag

Name: Americans TransWorld
Anschrift: Michael Holzer, Jadengasse 12/35, A-1150 Wien
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen: Hard- & Softservice

Name: Power Club
Anschrift: Martin Rasper, Richardstr. 3, 4573 Löningen, Tel.: 05432/3442 oder: Stephan Sandker, Richardstr. 20, 4573 Löningen, Tel.: 05432/2630
System/e: C64
Bedingungen/Kosten: 3 Mark mtl., Mag 10 Mark
Anzahl der Mitglieder: 50
Aktionen/Leistungen: Mag, Karte

Name: Deutscher C64/128 Club
Anschrift: Postfach 36, D-8737 Euerdorf
System/e: C64, 128, 128D
Bedingungen/Kosten: dreimtl. 20 DM
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Clubmag etc. genaue Info gg. 1,70 DM in Briefmarken

---

Name: PC and Lynx Pharaos
Anschrift: Ralph Führer, Dieselstr. 5, 6050 Offenbach/M.
System/e: PC, Lynx
Bedingungen/Kosten: divers
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen: PC-Clubmag, Hotline etc.

Name: Rüpelsoft Germany
Anschrift: Edwin Jung, Johann-Rittelstr. 3, D-8901 Diedorf
System/e: Atari ST, STE, Falcon
Bedingungen/Kosten: keine/k. A.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Clubdisk, in Tumabox unter E-Mail, 'Christian Reinelt' oder 'Stefan Rupp', Tel.: 0821/667766, 1200-16800, ZyXEL, erreichbar.

Name: No Crack (Schweiz)
Anschrift: Giacomo Tofalo, Neuchlenstr. 26b, CH-9202 Gossau (SG)
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: mtl. 4,50 sFr
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubdisk, dreimtl. Clubmag

Name: Nintendo Power Club
Anschrift: Patrick Wings, Teutonenstr. 27, 5110 Alsdorf, Tel.: 02404/62260
System/e: NES, Game Boy, SNES
Bedingungen/Kosten: 10 DM Aufn., 5 DM mtl.
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: Clubmag, Hotline etc.

Name: Sega Sonic-Club
Anschrift: Am Kranichholz 18, 3500 Kassel, Tel.: 0561/46508 o. 0561/16729, nur Mi.!
System/e: Sega
Bedingungen/Kosten: sechsmtl. 5 DM
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen: a. A.

Name: Setendo Tauschbörse
Anschrift: Christian Oels, Am Kapeller Feld 80, 4000 Düsseldorf 13, Tel. Mo.-Sa. 11-17h F. Pauen, Tel.: 02131/101838
System/e: SNES, MD, NES, Game Gear u. -boy
Bedingungen/Kosten: a. A.
Anzahl der Mitglieder: ca. 40
Aktionen/Leistungen: Verleih, dreimtl. Clubmag etc.

Name: PLM-Liga
Anschrift: Martin Rinck, Bilserstr. 33, 2 HH 60, Tel.: 040/510994 (Martin & Sven, Do. & Fr. 16-18h)
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Besitzeiner Player Manager-Crew, Kostenbeteiligung
Anzahl der Mitglieder: 23
Aktionen/Leistg.: PLM-Saison eigenen Teams, wöchentl. Spieltag

---

Name: Tornado Soft-Club
Anschrift: Heiko Ivers, Am Eichenkratt 13, 2391 Kleinjörl
System/e: C64
Beding./Kosten: 5 DM Aufnah., 3 DM mtl. + 12 Disks o. 10 DM/J.
Anzahl der Mitglieder: 23
Aktionen/Leistungen: Clubdisk, Hotline

Name: The Personal-Computer Club
Anschrift: Björn Gerteis, Lessingstr. 17d, 6550 Bad Kreuznach
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: mtl. 5 DM
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, dreimtl. Clubdisk, Geburtstagsüberraschung

---

Name: Future Connection
Anschrift: Heiner Rühr, August-Bebel-Str 165, 2050 HH 80
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: 15 DM halbjährl., Info gg. 2 DM Briefm.
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag etc.

Name: Mario Magic Club
Anschrift: Stefan Hieber, Leonhardstr. 30, 8905 Mering, Tel.: 08233/92917
System/e: NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: zweimtl. 2 DM
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen: Hotline, zweimtl. Mag

Name: Xenon Computerclub
Anschrift: Wehrfeld 3, 5202 Hennef 1/Bröl, Tel.: 02242/2143
System/e: PC, Amiga, CPC
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 3 DM, mtl. 2 DM
Anzahl der Mitglieder: 27
Aktionen/Leistungen: Mag, Treffen, Trödelmarkt, Ausweis, Hotline, Sammelbest.

Name: Mad House
Anschrift: Arne Skozilas, Ortstr. 2, 5464 Asback-Schluten, Tel.: 02683/4969
System/e: C64
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 5 DM, mtl. 4 DM
Anzahl der Mitglieder: 11
Aktionen/Leistungen: Clubdisk dreimtl., Ausweis

Name: Megaworld-Club
Anschrift: Rainer Nawratil jun., Muttenthaler Str. 4, 8884 Höchstädt, Tel.: 09074/4833
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl., alle Altersstufen
Anzahl der Mitglieder: 52
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubdisk & Mag

Name: Bayby Bit Club Isny
Anschrift: M. Wolf, Am Dreifingerbach 49, 7972 Isny im Allgäu
System/e: MS-DOS
Bedingungen/Kosten: 3,50 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 21
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Seminare

Name: The Ex-PC Larry's Club
Anschrift: TEX-PCL Club, W. Krotkiewicz, Postfach 410317, 28 Bremen 41
System/e: PC, XT & AT, mind. 512KB
Beding./Kosten: Aufnah. 15 Mark, 80 Mark/J., Ausl. 90 Mark
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: Soft-Verleih, mtl. Mag & Disk

Name: 1. Offizieller Game-Gear-Club
Anschrift: Matthias Kipp, Schillerstraße 7, 2930 Varel-Obenstrohe
System/e: Game Gear
Bedingungen/Kosten: Anmeldung 15 Mark, 10 Mark halbjährl., Infos gg. 3 Mark in Briefm.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, Modulverleih

Name: United Freaks of Germany
Anschrift: Mike Wenzlow, Mühlenstraße 2, W-4200 Oberhausen 1
System/e: Amiga, PC
Bedingungen/Kosten: Schüler 3, Erwachsene 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistg.: mtl. Mag, Postspiele, Toto-Meisterschaft

Name: The real Amiga-Club
Anschrift: Am Redder 9, 2000 Wedel
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl. oder 50 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 16
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Geburtstagsüberraschung

Name: AAC
Anschrift: AAC-Computer-Club, A. Bozorg-Zadeh, Burgstr. 88, 4300 Essen 17
System/e: Amiga 500-2000
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 50
Aktionen/Leistungen: Mag zweimtl., Sondermag sechsmtl.

Name: A. U. D. I. (Amiga-User Deutschland Inc.)
Anschrift: A. U. D. I., c/o Conrad Hahl, Frauenbrünnlstr. 56, 8440 Straubing
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: einmalige Aufnahmegebühr 10 DM
Anzahl der Mitglieder: z. Zt. 18
Aktionen/Leistungen: Clubdisk, PD, Digi-Service, Farbband-Recycling, Rabatte

---

Name: Maniac Power Club
Anschrift: Henning Blumenthal, Tunnelstr. 6, 5882 Meinerzhagen
System/e: Amiga, C64, Game Boy, ST
Bedingungen/Kosten: Info 1 DM, 1 DM mtl.
Anzahl der Mitglieder: 13
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubmag

Name: Internationaler Computerclub
Anschrift: Patrick Schäfer, Im Wiesengrund 7, 5429 Ruppertshofen, Tel.: 06772/1289
System/e: alle
Bedingungen/Kosten: 5 DM mtl.
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubdisk, PD, sechsmtl. Mag

Name: PC-Gruppe Hamburg
Anschrift: Michael Schirrmacher, Sudestr. 3, 2000 Hamburg 53, Hotline Mo.-Fr. 19-21h, Tel.: 040/8320169
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: mtl. 2 DM für Arme, 5 DM f. Beschäftigte
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: zweiwtl. Treffen, Clubdisk

Name: Amiga Club England
Anschrift: Bastian Kuepper, 55 Derby Rd., Croydon, Surrey CRO 3 SF, England
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 5 Mark (5 sFr, 35 oeS)
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistg.: viermtl. Mag, Beratung, Bez. zu Händlern

Name: Amiga-Time
Anschrift: Heiko Koch, Harriehausen 7, 3353 Bad Gandersheim, Tel.: 05382/6106
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 27
Aktionen/Leistungen: An- und Verkauf v. Orig.-Soft, Tips, Info gg. 60 Pfg. in Briefmarken

---

Name: Förderverein f. kreative Computeranwendung e.V. Saar
Anschrift: FkC, Grühlingshöhe 4, 6602 Dudweiler, Tel.: 06897/768111 bzw. 768101, Fax: 0681/584273
System/e: PCs
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen: Infos, Beratung, Messef. Privatanw.

Name: Atari Demo Club
Anschrift: Niederberger Höhe 44, 5400 Koblenz
System/e: ST, STE, Falcon
Bedingungen/Kosten: Halbjahr 30 DM, Jahr 50 DM
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen: mtl. Club-Disk, kolo. Kleinanz., Hotline, ausschließlich Demos und Tracker-Module

---

Name: The Personal-Computer Club
Anschrift: Björn Gerteis, Lessingstr. 17d *oder* Frank Zervos, Lessingstr. 19b, 6550 Bad Kreuznach
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, dreimtl. Disk, Sammelbest. Wettbewerbe, etc.

Name: TCP
Anschrift: Dorfstr. 17, 8212 Übersee, Tel.: 08642/6279 (ab 20h), Mailbox: 08641/2055
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Rückporto
Anzahl der Mitglieder: 153
Aktionen/Leistungen: Mag, PD, Low Cost

Name: Pro Atari Computerclub
Anschrift: PRO-ATARI, Ralf Röcker, Postfach 1453, 6908 Wiesloch, MausNet: Ralf Roecker (KLAMMERAFFE!) LU
System/e: ST/TT
Bedingungen/Kosten: mtl 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 150+
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Hotlines, Messen, Infodisk bei: PAC-NRW, Moritz Kralemann, Coesfelder Str. 43, 4650 Gelsenkirchen, Tel.: 0209/770877

Name: Amiga-Club Oberösterreich
Anschrift: Franz Pichler, Bahnhofstr. 207, A-4822 Bad Goisern
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 20 öS mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: Programmierung, Adventure, Strategie

Name: ACC - Aktueller Computer Club
Anschrift: Martin Fuchs, ACC, Reinthal 120, 8153 Weyarn
System/e: STs
Bedingungen/Kosten: Infos gegen 5 Mark (Schein)
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: Mag, Verleih, auch ausl. User

Name: 5-Star
Anschrift: Dr. Robert Reischmann, Hardtheimer Weg 19, 7042 Aidlingen 2
System/e: Game Gear, Neo Geo, Mega Drive, SNES, andere a. A.
Bedingungen/Kosten: Aufnahme durch Abo v. Mag
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: Tests, Tips, Second Hand, Treffs, Kontakte zu Handel

---

Name: Magic Productions
Anschrift: Ingo Klotzsch, Ahltener Str. 52b, 3160 Lehrte
System/e: Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: 5 Mark zweimtl.
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Disk, kolo. Kleinanz., Demos

Name: Nintendo-User-Club
Anschrift: Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 4690 Herne 1
System/e: Game Boy, NES, SNES
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 10 Mark, 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag

Name: Interessengemeinschaft A1000
Anschrift: IG A1000, Jörg Herz, Nordstr. 13, 5432 Würges, Tel.: 02602/6390
System/e: nur (!) Amiga 1000
Bedingungen/Kosten: je nach Leistung
Anzahl der Mitglieder: ca. 120
Aktionen/Leistg.: mtl. Diskmag, eig. PD-Serie, Mailboxen, etc.

Name: GCC - German Computer Club
Anschrift: GCC, Hildegundisstr. 13, 4052 Korschenbroich 4
System/e: PC (ab 286)
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Mag, Tausch v. Eigenprg., Hilfe

---

Name: Amiga Club Baden
Anschrift: ACB, Andreas Rindt, Ortenaustr. 15, 7570 Baden-Baden, Tel.: 07221/54971 *oder* Oliver Lederle, Sebastianstr. 5, 7554 Kuppenheim, Tel.: 07222/47645
System/e: alle (hauptsächlich Amiga)
Bedin./Kosten: Aufnah. 5 Mark, mtl. 2 Mark, jährl. 20 Mark
Anzahl der Mitglieder: 11
Aktionen/Leistungen: Clubtreff, mtl. Infoblatt, dreimtl. Disk, Clubkontakte etc.

Name: Double Trouble
Anschrift: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47, Tel.: 030/6849816
System/e: Sega Master, Sega Mega, NES
Bedingungen/Kosten: Berliner 25 Mark, Nichtberliner 30 Mark
Anzahl der Mitglieder: über 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen: kolo. vierteljährl. Mag, Hotline, Wettbewerbe, gute Bez. zu Versandhändlern

---

Name: Amiga Softy Club
Anschrift: Florian Nuxoll, Kringelkamp 36, 2848 Vechta
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: halbjährl. 6 Mark in Briefm. als Clubbeitrag
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Preisvergleiche, Tips & Tricks

Name: Internationaler LYNX-Club
Anschriften: - Deutschland - Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3
- Niederlande - Leon Stor, Vanenburg 2, Ugcmelen Apeldorn
- Österreich - Chr. Lenikus, Obertraun 27, A-4831 Obertraun
- Schweiz - Eugen Rodel, Sängeliweg 45, CH-4500 Langenthal

System/e: Atari LYNX
Bedingungen/Kosten (Deutschland): Anmeldegebühr 5 Mark (Grundinfos), mtl. 3 Mark (für mtl. Post)
Anzahl der Mitglieder: ca. 130
Aktionen/Leistungen: Informationsaustausch, Mag, Modul-Verleih, Modul-Quelle, Treffen

---

Name: Die hessische Amis
Anschrift: Steffen Behr, Andreasruh 27, 6401 Uttrichshausen
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 15 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 60
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Mag, halbjährl. Club-Disk, Hilfe bei Hard- u. Softproblemen, Lösungen zu Spielen, kolo. Kleinanz., Wettbewerbe, 15% Rabatt beim Hard- u. Softkauf

---

Name: Amiga-Fighters
Anschrift: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, kolo. PD-Bibliothek, mtl. Preisausschreiben, Sammeleinkauf/Sonderkonditionen

---

Name: Amiga-Club Oberhofen
Anschrift: Wolfram Sparka, Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen, Tel.: 0751/62918 (Mo., Mi., Fr. ab 16h)
System/e: Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX
Bedingungen/Kosten: 36 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 61
Aktionen/Leistungen: Mag, Clubtreffen, Einsteigerhilfen, Spiele-Demo-Service, Hotline, Preisausschreiben, Rabatte beim Einkauf

Name: Amiga-Ankh-Club
Anschrift: Marc Fischer, Buchenstr. 9a, 8311 Altfraunhofen
System/e: Amiga 500/2000/3000
Bedingungen/Kosten: 6 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, An- und Verkauf v. Soft, Hotline, Anfängerhilfen, Tests & Programmierung

Name: Club No. 1
Anschrift: Michael Klessinger, Feldstr. 26, 5630 Remscheid 11
System/e: Alle Systeme
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 120
Aktionen/Leistungen: Tauschbörse für Hard- & Soft, PD-Soft für Amiga u. ST, Erfahrungsaustausch, Hotline, Rabatte beim Einkauf v. Hard- u. Soft, Demos, etc.

Name: Zefa Club
Anschrift: Alexander Fabian, Carl-Benz-Str. 6c, 6140 Bensheim 1
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Besitz v. C-64 mit Floppy; 4 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 150
Aktionen/Leistungen: mtl. 2 Clubdisks, Clubtreffen

Name: ABBUC (Atari Bit Byter User Club)
Anschrift: Wolfgang Burger, Wieschenbeck 45, 4352 Herten
System/e: nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: derzeit 811
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Mag (Disk & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art

Name: Amiga Club Österreich
Anschrift: ACÖ, Kirchengasse 27, A-1070 Wien
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: jährl. 120 öS
Anzahl der Mitglieder: ca. 1300
Aktionen/Leistungen: Hotline tgl. v. 10-12h & 20-23h, in Wien zweimal wöchentl. Clubnachmittag

Name: Mosh-Mania-Game-Elite
Anschrift: Andre Lorenz, Aspeloh 10, 4515 Bad Essen 1
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: Alter zwischen 15 u. 20 J.
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen: Alle 2 Monate erscheint ein Mag

Name: AmigaPowerClub
Anschrift: Michael Reiserer, Aichet 8, 8201 Schonstett
System/e: alle Amigas
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder 17
Aktionen/Leistungen: Selbstkosten-PD-Pool, Diskmagazin, eigene PD-Serie, Beratung etc.

Name: Future Alle.V.
Anschrift: Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6
Infos bei: Ralf Kalkowsky, Eichendorffstr. 30, 4047 Dormagen 5, Tel. & BTX: 02106/45835
System/e: Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)
Bedingungen/Kosten: 7,50 Mark im Monat
Anzahl der Mitglieder: 300
Aktionen/Leistungen: PD-Pool für fast alle Rechner, sechswöchiges Mag, Scan-Service, Reparatur-Service, Grafikbibliothek, Messebesuche, Clubtreffen

Name: DRAGI - Digital Reality Atari Group Int.
Anschrift: DRAGI, z.H. Herrn Müller, Brühler Str. 42, 5353 Mechernich-Firmenich
System/e: STs
Bedingungen/Kosten: mtl. 6 Mark, Studenten/Schüler 4 Mark
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen: Softvermittlung, PD-Bibliothek, Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus, etc.

Name: Hang Loose
Anschrift: Wolfgang Weitzdörfer, Fürstenstr. 15, 8969 Dietmannsried, Tel.: 08374/8688
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Infos 2,50 Mark, 7,50 mtl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Vorstellung priv. Programme, Soft- u. Hard-Flohmarkt

Name: The ultimate ComputerClub
Anschrift: Alexander Carbin, Birkengangstr. 26, W-5190 Stolberg
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: keine (Abo d. Mags wird empfohlen)
Anzahl der Mitglieder: ca. 250
Aktionen/Leistungen: PD-Pool, Mag (2 Disks) zweimtl.

Name: Warrior-Club
Anschrift: Alois Latzelsberger, Teplitzer Str. 16, 1000 Berlin 33, Tel.: 030/8262888
System/e: Sega Mega, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: 25 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: z.Zt. 30
Aktionen/Leistg.: kolo. vierteljährl. Mag, Hotline, Trödelmarkt

Name: Magic Power
Anschrift: An't Pumpwark 7, 2942 Jever, *oder* Herrengarten 11, 2942 Jever, Tel.: 04461/5772
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Aufnah. 5 Mark, mtl. 2 Mark
Anzahl der Mitglieder: 14
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, halbjährl. Clubdisk, PD-Angebot, Sammelbestellungen

Name: The Strike Force 2000 Soft
Anschrift: Stefan Konarkowski, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck, Tel.: 02043/33696
System/e: C-64 (Disk)
Bedingungen/Kosten: 10 Mark vierteljährl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 80
Aktionen/Leistungen: mtl. Diskmag (gratis), Wettbew., PD-Soft

Name: VASC - Vereinigter Atari Schneider Club
Anschrift: Opperer Sascha, Daleu 470, A-6773 Vandans
System/e: ST, Schneider CPC 464
Beding./Kosten: 18 Mark (120 öS) jährl., bzw. 10 Mark (70 öS)
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: Mag, Tausch v. Eigenprodukten, große Bibliothek, Tip-Sammlung, Bestellungen

Name: Amiga-Club Italien
Anschrift: Bastian Küpper, Residenza Andromeda 10, I-20080 Basiglio/Milano 3, Tel. + Fax: 0039-2-90785338
System/e: Amiga, Game Boy, Game Gear
Bedingungen/Kosten: 5 Mark (5 sFr, 35 öS, alles inkl.)
Anzahl der Mitglieder: 102
Aktionen/Leistungen: Mag alle 4 Monate, Sammeleinkäufe, Hotline, Tips, Beratungen etc.

Name: Super-Mario-Game-Boy-Fan-Club
Anschrift: SMGBFC, Oeserstr. 86, 1000 Berlin 27, Tel.: 030/4333913 (24h!)
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten: kein Mitgliedsbeitrag, ledigl. Erstattung der Versandkosten für das mtl. erscheinende Mag 'Joypad' und sonstige Post (ca. 25 Mark jährl.)
Anzahl der Mitglieder: über 50 in D, A und CH
Aktionen/Leistungen: Mag, Hotline, Clubrabatte

Name: The Cleveland Bit-Riders
Anschrift: Wilhelm van Beek, Schmelenheide 30, 4194 Bedburg-Hau, Tel.: 02821/69917
System/e: Atari St, Amiga, PC
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 5 Mark, mtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: PD-Bibliothek, wöchentl. Treffen in eigenem Clubraum, clubeigener ST, Beratung f. Nichtmitglieder

Name: The real wild Dudes
Anschrift: Tobias Kück, Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven *oder:* Harry Rink, Straßburger Platz 2, 2850 Bremerhaven
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: alle 2 Monate zehn Mark
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Grafik- u. Animationswettbewerbe (DPaint 3), Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

Name: Tom Cats Computerclub
Anschrift: Christian Lohmann, Ringstr. 2, 8702 Burggrumbach
System/e: C-64/128
Bedingungen/Kosten: mtl. 3 Mark
Anzahl der Mitglieder: zwölf
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, mtl. Preisausschreiben

Name: Power Club
Anschrift: Mario Gatulli, Schwedtstr. 46, 1000 Berlin 49, Tel.: 030/7462509
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: Rückporto beilegen!
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Rabatte bei Soft-Einkauf, Clubtreffen

Name: A.U.C.H. (Amiga User Club Herten)
Anschrift: Timo Gertenbach, Blitzkuhlenstr. 22, 4350 Recklinghausen
System/e: alle Amiga
Bedingungen/Kosten: Besitz eines Amigas, 4 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: Clubtreffen, Grafik- und Musikerstellung, Problemhilfe, Feten, eigene PD-Serie, PD-Tauschtage, Rabatte für Mitglieder

Name: PC-Freak-Club
Anschrift: Jan van der Meulen, Dianastraße 8a, 6100 Darmstadt 12, Tel.: 06151/375113 *oder* Frank Wessely, Wilsstraße 13, 6100 Darmstadt 12, Tel.: 06151/371949
System/e: PC und Kompatible
Bedingungen/Kosten: 7,50 pro Person
Anzahl der Mitglieder: 34
Aktionen/Leistungen: Tausch, mtl. Mag, vierteljährl. Clubdisk, Wettbewerbe

Name: The Real Computer Club
Anschrift: Oliver Tretbar, Nordstr. 16, 6842 Bürstadt 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 3 Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: 36
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, vierteljährl. Disk, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

Name: Computerclub Weinheim e.V.
Anschrift: Jürgen Kühn, Sommergasse 105, 6940 Weinheim, Tel.: 06201/56585
System/e: PC, Amiga, ST, C-64/128
Bedingungen/Kosten: Jugendl.: 20 Mark jährl., Volljährige: 40 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen: zweimal mtl. Clubabend, Projektabende, Messebesuche, EDV-Kurse speziell für Frauen etc.

Name: Amiga-Club (BTX)
Anschrift: *4136192#
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: -
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen: TSW, Forum, GBG, A-Seiten, Sammelbestellung, Börse, Tips etc.

Name: Powergames
Anschrift: W. Graßhof, Augsburger Str. 33, 8901 Königsbrunn
System/e: Amiga, C-64, PC, ST
Bedingungen/Kosten: 3 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: Mag zweimtl., Wettbewerbe, Tips

Name: Hostile Error Club
Anschrift: Am Söldnermoos 20, 8055 Hallbergmoos
System/e: alle
Bedingungen/Kosten: unter 18 J. DM 36/J., über 18 DM 60/J.
Anzahl der Mitglieder: ca. 70
Aktionen/Leistungen: Clubraum, zweimal wöchentl. Clubtreffen, günstiger Hard-Einkauf, PD-Pool (Amiga, PC), Mailbox (2400/8N/0/1, 0811/93747 + 93748)

Name: Multi Atari User Club
Anschrift: T. Geuther, A.-Reinhardt-Str. 73a, O-4073 Halle (Saale)
System/e: Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten: Teilnah. an Treffen 1 Mark, sonst kolo.
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubtreffen

Name: Amiga-Star-Club
Anschrift: Marco Schnellbächer, Marburger Str. 43, 3555 Fronhausen/Lahn
System/e: Amiga 500, 1000, 2000
Bedingungen/Kosten: Schüler: 6,50 Mark mtl., Erw. 8 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: PD-Versand (mtl. eine Disk), Clubtreffen, Mag, Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung

Name: Nintendo Game Boy Service Club
Anschrift: M. Kreuzpaintner, Teisenhamerstr. 5, 8207 Bad Endorf
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 5 Mark, danach mtl. 3 Mark
Anzahl der Mitglieder: 56
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Mag, Hotline, Verleih, Tausch

Name: CDTV-Profi-Center
Anschrift: Sykosoft, Bokelfenner Str. 2a, 4815 Schloß Holte-Stukenbrock, Tel.: (05207) 5589, Fax: (05207) 50151
System/e: CDTV, Amiga + CD-ROM
Bedingungen/Kosten: mtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: Infoblatt, Hotline, Verleih und Verkauf von CDTV-Soft, Wettbewerbe, techn. Service

Name: The best Amiga
Anschrift: Oliver Weiner, Mühlenstraße 146a, 4800 Bielefeld, Tel.: 0521/296440
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Anmeldegebühr: 15 Mark
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung, Soft-Tausch, Infos gegen Rückporto

Name: Extrem
Anschrift: Stefan Hüls, Dinxperloer Str.87, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/42766, Fax: 02872/6900
System/e: Amiga, C-64/128, PC, ST, Game Boy, NES, Game Gear, Lynx, Sega Mega & Sega Master
Bedingungen/Kosten: mtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: EG-weit 623
Aktionen/Leistg.: Hotline (tägl. 18-23h, Tel.: 02871/488236), Wettbewerbe, Mag, Programmierhilfen, PD-Soft, Softentwicklung, Clubtreffen

Name: Power-World-Club
Anschrift: J. D. Mallander, Knufstr.28, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/185115
System/e: Amiga & C-64
Bedingungen/Kosten: je nach Leistg. 5-20 Mark
Anzahl der Mitglieder: 66
Aktionen/Leistungen: Amiga/C-64-PD-Pool, Copy-Parties, Digi-Service, Wettbewerbe, Tauschbörsen, mtl. Softlieferung

Name: Alien's Revenge
Anschrift: Marcus Rüde, Blankenburger Str.28, O-3300 Schönebeck 1, Tel./Fax: (0037) 938-5101
System/e: PC, auch C-64, Amiga, ST
Bedingungen/Kosten: keine Systemkriege, keine Viren, Aufnahme 5 Mark, danach mtl. zehn Mark/Infos gegen Rückporto
Anzahl der Mitglieder: zehn
Aktionen/Leistungen: Mag, Cheats, Hotline, Coolfax, Sammeleinkäufe etc.

Name: The three Superfreaks
Anschrift: J. Küßner, Hauptstr. 44, 2251 Arlewatt, Tel.: 04846/1614
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Aufnah.: 12 Mark, mtl. 5 Mark + Porto
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Infos gegen Rückporto

Name: Insiders Computer Club
Anschrift: Michael Huberts, Galgenbergstr. 8, 3200 Hildesheim
System/e: Amiga, PC, C-64
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl. od. 50 Mark im Jahr
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistg.: kolo. mtl. Mag, Wettbe., kolo. dreimtl. PD-Disk

Name: Sonic Club
Anschrift: Ralf Altmann, Alemannenstr. 51, 7700 Singen, Tel.: 07731/49592
System/e: Sega Mega, Sega Master, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: 15 Mark dreimtl.
Anzahl der Mitglieder: 46
Aktionen/Leistungen: Softverleih, Sammelbestellungen, dreimtl. Mag, Treffen, Clubkarte etc.

Name: Amiga-Tigers
Anschrift: Nico Pothmann, Mont-Cenis-Str. 121, 4690 Herne 1, Tel.: 02323/10507
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 2,50 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, sechsmtl. Clubdisk, sechsmtl. KickOff-Turnier

Name: Amiga-Club
Anschrift: Daniel Gaethke, Hohenzollernstr. 94, 4290 Bocholt
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 170
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, billige Hard- & Soft, PD-Pool, Mailbox, Info gratis

Name: Amiga Monsters
Anschrift: Marcel Gateau, Hintermark 3, 5400 Koblenz
System/e: Amiga 500, Sega Game Gear
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 10 Mark, 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen: Mag zweimtl., Preisausschreiben, Clubkarte, Geburtstagsgeschenk

Name: Amiga Computerclub Essen
Anschrift: c/o Gerhard Rally, Keplerstr. 5, 4300 Essen 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Schüler & Azubis 3 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: kolo. Kleinanz. in Mag & Diskmag etc.

Name: Magic Productions
Anschrift: Ingo Klotzsch, Ahltener Str. 52b, 3160 Lehrte
System/e: Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: zweimtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: Clubdisk zweimtl., Infodisk gg. 3 Mark

Name: Pee Sea Sunshine Club
Anschrift: Stephan Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1, Tel.: 0421/237835
System/e: PC, Amiga, GameBoy
Bedingungen/Kosten: 40 Mark Aufnahme, 20 Mark jährlich
Anzahl der Mitglieder: 207
Aktionen/Leistungen: Mitgliedskarte, Hotline (nur Mitglieder, Fr. & Sa. 19h-21.30h, Tel.: 0421/237835)

Name: RTS Programmer Club
Anschrift: Roland Stief, Feuchter Str. 26, 8508 Wendelstein 2, Tel.: 09129/3280 od. 09129/7369 ab 17h
System/e: ST, Mega ST
Bedingungen/Kosten: kolo., möglichst Programmiererfahrung
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: Mag, Programmierung

Name: SSSC International
Anschrift: c/o Boris Aschwanden, Rehbühlstr. 31, CH-8610 Uster, -01/9410286
System/e: Amiga, PC, C64
Bedingungen/Kosten: jährl. 23,35 Mark (sFr. 15,-, OeS 168,-)
Anzahl der Mitglieder: 19
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, keine Raubkopien

Name: Bochumer PC-Club
Anschrift: Postfach 101149, 4630 Bochum
System/e: PCs jeder Art
Bedingungen/Kosten: einmalig 10 Mark
Anzahl der Mitglieder: z. Zt. 73
Aktionen/Leistungen: jährl Clubfete, zweimtl. Clubdisk

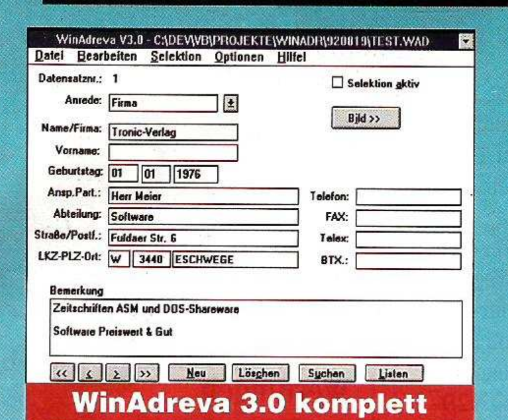
Name: Europ-Computer-Club
Anschrift: Roger Züger, Bettnau, CH-8854 Siebnen
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: jährl. 50 Mark (40 sFr.)
Anzahl der Mitglieder: 16
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Mailbox (Sept.)

Name: The Advanced Amiga User
Anschrift: c/o Andreas Kunz, PF 101103, 4330 Mülheim a.d. Ruhr
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: kein Beitrag
Anzahl der Mitglieder: 90
Aktionen/Leistungen: Diskmag, Demo-Pool, Membercard

Name: The Nintendo-Club
Anschrift: Majer Günter, Kaserstr. 37, A-4910 Ried/Innkreis
System/e: SNES
Bedingungen/Kosten: 50 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 150
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Mag, Mitgliedskarte, Verlosung, Aufkleber, Video

Name: H.A.C.
Anschrift: F. Bicini, Via Cometa 4, 06123 Perugia, Italien, Tel.: +39-75-5728028
System/e: Atari ST/E/TT/Falcon
Bedingungen/Kosten: -
Anzahl der Mitglieder: :ü1 12
Aktionen/Leistungen: Kontaktpflege

Mehr Erfolg mit Windows-Software



WinAdreva 3.0 komplett

Komfortabel Adressen verwalten
Gezielte Adressensuche wird mit WinAdreva 3.0 komplett zum Kinderspiel. Ab sofort können Sie jedes gewünschte Adressenmaterial schnell und sicher finden:
■ Datenimport und -export / dBase*-Import ■ bis zu 2 Millionen Datensätze ■ Listendruck (Telefon-, Adressen-, Geburtstagsliste) ■ automatische Länder- und Postleitzahlenverwaltung ■ pro Datensatz kann eine Grafik (BMP) eingebunden werden ■ Filterfunktion zur Auswahl von Adressen mit übereinstimmenden Merkmalen, die Sie festlegen
(Auslieferung auf 5 1/4"-Disketten im HD-Format)



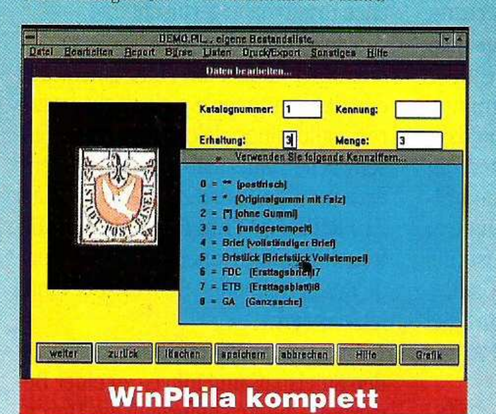
WinHaushalt komplett

Schluß mit hohen Haushaltskosten
Dieses aktuelle Programm hilft Ihnen, Zeit, Kosten und Arbeit zu sparen. Jetzt haben Sie eine private Haushaltsbuchführung, die Ihnen schnelle und einfache Verwaltung Ihrer Finanzen ermöglicht:
■ Stammdatenverwaltung ■ Sortieren nach Nummern, Texten, Daten ■ automatisches Buchen (täglich, monatlich, jährlich) ■ Tabellenfunktion ■ Konto-, Monats- und Jahresübersicht über Bildschirm und Drucker ■ hilft beim Lohnsteuerjahresausgleich ■ Jahresabschluß zu jeder Zeit



Unentbehrlich für jeden Windows-Anwender!

Jetzt nur DM 49,-



WinPhila komplett

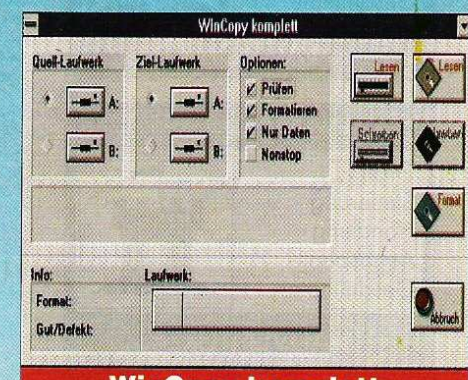
Die praxiserprobte Briefmarkenverwaltung
Die umfangreichen Erfahrungen eines passionierten Briefmarkensammlers stecken in diesem Programm, das Sie überzeugen wird:
■ Erfassung nach Kategorien der Standard-Kataloge (Michel, Borek u.a.) ■ Verwaltung nach Erhaltungsmerkmalen ("postfrisch" u. a.) ■ Listendruck (Verkaufs-, Tausch- und Angebotsliste) ■ automatischer Listenvergleich ■ Bestandsermittlung (Report)



WinVideo 2.0 komplett

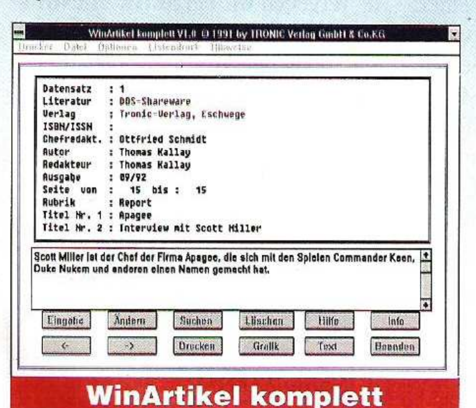
Professionell Videos verwalten
Die perfekte Art, Videos zu verwalten bietet Ihnen Win Video 2.0 komplett, ob Sie privater Sammler oder professioneller Händler sind:
■ Erfassung nach Kategorien (Filmart, Altersklasse können frei vergeben werden) ■ Verwaltung durch Datensätze (Filme) ■ Listendruck ■ Grafikeinbindung möglich ■ drei Memo-Felder für Handlung, Regie/Darsteller, Bemerkungen ■ bis zu 99 Grafiken pro Datensatz (auch als Diashow)

NEUE VERSION!



WinCopy komplett

Disketten kopieren leicht gemacht
Mit diesem Programm kopieren und formatieren Sie Ihre Disketten schnell und einfach. Bequemer geht's nicht:
■ freie Bereiche werden wahlweise nicht kopiert ■ flexible Handhabung der Formate ■ Ablegen von Disketteninhalten als Image-Dateien auf der Festplatte ■ Multitaskingfähigkeit – während des Kopierens können Sie mit anderen Programmen arbeiten ■ Nonstop-Kopieren ■ frei wählbarer Bootsektortext



WinArtikel komplett

Praxisgerecht Artikel verwalten
Eine Literaturverwaltung für Bücher und Zeitschriften, die Ihnen einfach per Tastendruck anzeigt, wo was steht. Übersichtlich im Aufbau, überzeugend durch Grafikeinbindung:
■ Erfassung nach Literaturart mit allen relevanten Daten (ISBN-Nr., bei Zeitschriften: ISSN-Nr., Redakteur, Rubrik u.v.m.) ■ bis zu 2 Millionen Datensätze ■ Listendruck nach Datensätzen mit Filterfunktion ■ Datenerfassung, -suche, -änderung ■ Vor- und Zurückblättern in der Datenbank

Für ganz Eilige: ☏ 0 56 51 / 92 99 02 (24-Std.-Service)

Bitte ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und noch heute abschicken!

Ja, hiermit bestelle ich

- ☐ Win Adreva 3.0 komplett
- ☐ Win Video 3.0 komplett
- ☐ Win Copy komplett
- ☐ Win Phila 3.0 komplett
- ☐ Win Artikel komplett
- ☐ Win Haushalt komplett

zum Preis von je DM 49,–

☐ 3 1/2" ☐ 5 1/4"
(bitte gewünschtes Diskettenformat ankreuzen)

☐ Den Betrag plus Porto/Verpackung (Inland 4,00 DM, Ausland 6,00 DM) bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.

☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der NN-Gebühr von 6,30 DM (nur innerhalb der Bundesrepublik möglich!)

Meine Anschrift

Name

Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

N03

Unterschreiben Sie hier bitte Ihre Bestellung! Bei Minderjährigen ist die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters erforderlich. Ohne Ihre Unterschrift kann die Bestellung nicht bearbeitet werden.

X

Datum Unterschrift

Bitte einsenden an: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG · Fuldaer Str. 6 · 3440 Eschwege

TRONIC Verlag GmbH & Co. KG

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege

Checkpoint

Ey Leute! Hallo! Ja, Ihr seid gemeint! Ihr, die Ihr gerade Eure Nase in die Seite 142 drückt! Unseren Glückwunsch, denn Ihr schlagt gerade zwei Fliegen - mit nur einer Klappe! Ja, Ihr macht das schon gut, denn Ihr lest ASM. Und das ist Info & Test, und dazu 'ne geballte Ladung Spaß & Entertainment. Nummer für Nummer...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»ACTION«

Unter 'Grafik' verstehen wir Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik Geschwindigkeit.
'Sound' sind Musiken, FX, Rechnerausnutzung.
Zum 'Spielablauf' gehören: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Fairneß, Pausenoption, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
'Motivation' muß nicht näher definiert werden.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



»ADVENTURE«

'Grafik' (siehe oben!).
'Steuerung': ausreichende Menüs, Bedieungsfreundlichkeit, Handling.
'Handlung': Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story.
'Atmosphäre': Feeling, Anreiz, Stimmung.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote

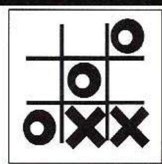


»SPORT«

Anmerkung: Bei Bedarf wird 'Realitätsnähe' durch 'Spielablauf' (siehe oben!) ersetzt.
Unter 'Grafik/Animation' verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrollen in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die Animation im Vordergrund stehen sollte.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»STRATEGIE«

'Grafik' (siehe oben!).
'Anleitung': kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
'Spielaufbau': logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SIMULATION«

'Grafik' und 'Sound' (siehe oben!).
Die 'Realitätsnähe' ist hier von großer Bedeutung, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

Damit das so bleibt, habt Ihr uns. Wir sind für Euch da, stets zu Diensten in Sachen heiße Information, objektiver Ratgeber und feinfühlige Kritik, ob nun positiver oder negativer Natur. Wir sind Euer Wegweiser für den Handel, Vorbote für den 'Point of Sale'. Wir lassen uns von Euch in die Pflicht nehmen, des 'Gamens' wegen. **Die Redaktion: (05651) 929-901, Eure Hotline** (jeden Mittwoch von 16.30 bis 19 Uhr!!): (05651) 929-760/-761. Wenn also irgendwas irgendwo brennt: **Do it!**

Tests

O.k. Jeder unserer Tests schließt mit einer **prägnanten Kurzbewertung** in einem Kasten ab. Die **Wertungsskala** erstreckt sich von **0 bis 12**. Je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jedes **Spielgenre** wird in der Redaktion nach **spezifischen Kriterien**, welche wir Euch auf dieser Seite präsentieren, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es passiert äußerst selten, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

Kommt dies einmal vor, ist das **'MEGA-HIT'**-Prädikat nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt ausschließlich genialen Spielen, die von ihrer Idee samt deren optischer und technischer Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir den **'ASM-HIT'**. Auch das **'SPIEL DES MONATS'**, seit langem ein fester Bestandteil Eures Magazins und oft Sieger eines harten Kopf-an-Kopf-Rennens zweier oder meherer Kandidaten, bedarf der eingehenden Prüfung durch das Redaktionsgremium.

Wertungen

Begeistert ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: **SEHR GUT**. Das Spiel müßt Ihr haben.

GUT gebührt dann Hits oder guten Games, die ganz knapp an einem solchen Urteil vorbeigerutscht sind.

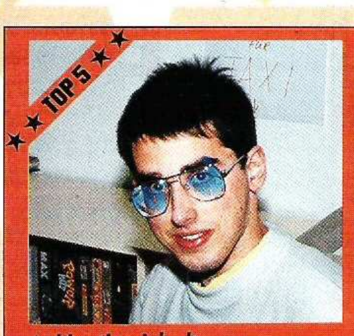
Spiele, die durchaus akzeptablen Charakter haben, auf einer guten Idee oder einem guten Spielprinzip basieren, allerdings leichte Umsetzungsschwächen innerhalb der Einzelkriterien erkennen lassen, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**. Die gute Mitte. Solide, ohne Höhenflüge - für Freunde des betreffenden Genres aber empfehlenswert.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und führen zu einer Bewertung, die sich unterhalb des Durchschnitts bewegt. Das gleichnamige Urteil: **MANGELHAFT**.

Geht's noch mehr bergab, so daß man sich bezüglich dieses Stoffs mit Formatierungsgedanken tragen könnte, vergeben wir ein **SEHR MANGELHAFT**. Ein Ausrutscher des Herstellers? Ihr solltet den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte machen!

Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar? ■

mats



▲ Martin eiskalt

Ich bin der Martin, 'ne!

1. Sonic 2 (MD)
2. Lionheart (Amiga)
3. Pac Man (Atari VCS)
4. Comanche (PC)
5. Bill's Tomato Game (Amiga)

Gesammelte Werke/Gewinner

☆ ☆ ☆ ASM 3/93 ☆ ☆ ☆

	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Amazon (PC)	2/93	52	Adventure
	Archer MacLeans Pool...(Amiga)	1/93	90	Sport
	Art of Fighting (NG)	2/93	133	Action
	Assassin (Amiga)	1/93	24	Action
	AV-8B Harrier Assault (PC)	1/93	108	Preview
	AV-8B Harrier Assault (PC)	2/93	110	Simulation
*	Bill's Tomato Game (Amiga)	1/93	18	Action
	Bio Hazard Battle (MD)	2/93	134	Action
	Bomb Jack (GB)	1/93	134	Action
	Bunny Bricks (Amiga)	1/93	38	Action
*	Camaign (PC)	1/93	106	Simulation
*	Campaign (AMIGA)	2/93	106	Konv.
	Captive (PC)	2/93	51	Konv.
*	Car & Driver (PC)	1/93	36	Action
	Cobra Mission (PC)	2/93	58	Adventure
*	Comanche (PC)	1/93	6	Simulation
	Conquered Kingdom (PC)	2/93	103	Strategie
	Creatures (AMIGA)	2/93	40	Action
*	Curse of Enchantia (AMIGA)	2/93	58	Konv.
*	Cytron (Amiga)	1/93	40	Action
	D-Day (PC)	1/93	100	Strategie
	Daughter of Serpents (PC)	2/93	46	Adventure
	Day of the Tentacle (PC)	1/93	44	Preview
	Death Duel (MD)	1/93	130	Action
*	Desert Strike (SNES)	1/93	134	Action
	Die Hard II (PC)	1/93	39	Konv.
	Double Dragon III (PC)	1/93	39	Konv.
*	Dr. Franken (GB)	1/93	132	Action
	Dune II (PC)	1/93	96	Preview
	Dusk of the Gods (PC)	2/93	48	Adventure
	Elvira II (C64)	2/93	57	Konv.
	Elysium (PC)	2/93	111	Simulation
	ENTITY (AMIGA)	2/93	22	Preview
*	F15 Strike Eagle III (PC)	2/93	104	Simulation
	Final Fantasy Mystic Q. (SNES)	1/93	127	Action
	Fire Force (AMIGA)	2/93	39	Action
	First Samurai (PC)	1/93	39	Konv.
	Fly Harder (Amiga)	1/93	22	Preview
	Formula One Grand Prix (PC)	1/93	108	Preview
*	Formula One Grand Prix (PC)	2/93	92	Konv.
	Frankenstein (Amiga)	1/93	22	Preview
	Front Page Sports (PC)	2/93	90	Sport
*	Gobliins 2 (PC)	1/93	46	Adventure
	Gravis Ultrasound (PC)	2/93	88	Hardware
	Gunship 2000 (Amiga)	1/93	110	Simulation
	Harrier Jump Jet (PC)	1/93	104	Simulation
*	Hexuma (AMIGA)	2/93	51	Konv.
	History Line 1914-1918 (PC)	1/93	98	Strategie
	Home Alone 2 (GB)	2/93	135	Action
	Humans (PC)	2/93	43	Konv.
*	INCA (PC)	2/93	6	Action
	Indy 4 - Action Game (AMIGA)	2/93	42	Konv.
	Indy 4 - Action Game (PC)	2/93	42	Action
	Jennifer Capriati (MD)	2/93	132	Sport
*	Jimmy Connors (SNES)	2/93	132	Sport
*	Legend of Kyrandia (AMIGA)	2/93	58	Konv.
	Looney Tunes (GB)	1/93	132	Action
	Lords of Time (AMIGA)	2/93	54	Adventure
	Lotus Turbo Challenge (MD)	2/93	137	Konv.
*	Magical Quest (SNES)	2/93	126	Action
	Maniac Mansion (Amiga)	1/93	60	Oldie
*	Might and Magic IV (PC)	1/93	42	Adventure
	Motörhead (AMIGA)	2/93	24	Action
	Motörhead (ST)	2/93	43	Konv.
	NCAA Basketball (SNES)	1/93	130	Sport
*	NFL Sports Talk '93 (MD)	1/93	128	Sport
	NHLPA Hockey'93 (SNES)	2/93	137	Konv.
	Nigel Mansell World... (Amiga)	1/93	88	Sport
	Phalanx (SNES)	1/93	128	Action
	Piracy on t. High Seas (AMIGA)	2/93	56	Adventure
	Premier Manager (Amiga)	1/93	89	Preview
	Rampart (AMIGA)	2/93	103	Konv.
	Rampart (ST)	2/93	103	Konv.
	Reach for the Skies (PC)	1/93	110	Simulation
	Road Runner's (SNES)	2/93	127	Action
	Sabre Team (Amiga)	1/93	93	Strategie
	Sensible Soccer V. 1.1 (Amiga)	1/93	88	Sport
	Shadow of the Comet (PC)	1/93	52	Preview
	Sim Earth (PC)	2/93	106	Konv.
	Sink or Swim (Amiga)	1/93	38	Preview
*	Sonic 2 The Hedgedog (SM)	2/93	125	Action
	Space Hulk (PC)	2/93	98	Preview
*	Super Mario Land 2 (GB)	2/93	136	Action
	Super Swiv (SNES)	2/93	127	Action
	Super Turrican (NES)	2/93	137	Konv.
	Task Force 1942 (PC)	1/93	105	Simulation
*	The Ancient Art of War (PC)	1/93	99	Strategie
	The Cool Croc Twins (C64)	1/93	39	Konv.
*	The Legacy (PC)	1/93	50	Adventure
	The Legend of Myra (PC)	2/93	102	Preview
*	The Terminator 2029 (PC)	1/93	15	Action
	Tiny Toon Adventures (NES)	1/93	134	Action
	Trivial Pursuit (SM)	2/93	137	Konv.
	Troddlers (Amiga)	1/93	20	Action
	Video Master (AMIGA)	2/93	89	Hardware
	Wayne Gretzky Hockey 3 (PC)	1/93	86	Sport
	Whale's Voyage (PC)	1/93	48	Preview
	Wing Commander (SNES)	2/93	134	Simulation
*	World of Illusion (MD)	1/93	131	Action
*	Xenon II (GB)	1/93	134	Action
	Zak McKracken	2/93	60	Oldie
	Zyconix (Amiga)	1/93	24	Action

Legende:

AL = Atari Lynx
AM = Amiga
Archi = Archimedes
EN = PC Engine
GB = Game Boy
GG = Game Gear
Konv. = Konvertierung
MD = Mega Drive
NG = Neo Geo
SF = Super Famicon/Super NES
SM = Sega Master System
SNES = SuperFamicon/SuperNES
ST = Atari ST



Hot Stuff (Wial, ASM 12/92)
Lösungen: 4 Jahre, Bayern, 6 Systeme

1. Preis - Videorekorder
Matthias Jülich, 4048 Grevenbroich 5

2. Preis - GameGear
Daniel Rühl, 6312 Laubach

3. + 4. Preis - je ein Walkman
Gerda Rathke, 2190 Cuxhaven
Timo Stahl, 8545 Spalt
Die Gewinner der 56 übrigen Preise werden per Post benachrichtigt.

Sonic (Sega, ASM 12/92)
Lösung: 18mal war der Sonic im Heft zu finden.

1. Preis - Magnum-Set
Martin Erne, 7530 Pforzheim
Die Gewinner der Sonic 2-Games werden per Post informiert.

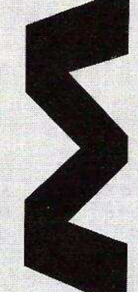
Charaktersticks (Cheetah, ASM 12/92)
Lösungen: Alien, Bart Simpson, Batman 2, Batman, Terminator.

Die Gewinner der Joysticks werden per Brief benachrichtigt.

Arnold (ASM 1/93)
Lösung: Österreich

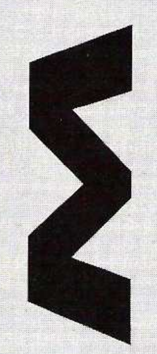
1. - 3. Preis: Je eine Terminator-Film-Box
Julia Lüdke, 7500 Karlsruhe 1
Peter Sontopski, 2830 Bassum
Alexander Masuch, 0-8301 Mühlbach.
Die Gewinner der Termi-Joysticks erhalten demnächst Post.

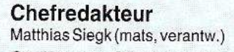
Apropos demnächst: Es kann bei der Auslieferung der Gewinne mitunter zu "kleinen Wartezeiten" kommen. Wer also eine Woche nach Erscheinen dieses Heftes seinen Gewinn noch nicht hat und meint, mich (Klaus) damit nerven zu müssen, bekommt die Radmuttern meines kaputten Diesels an den Kopf... grins.









Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellvertr. Chefredakteur
Ulrich Mühl (Uli)

Redaktion
Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus), Martin Klugkist (mkl), Heinrich Stiller (hs), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Michael Suck

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Das Imperium schlägt zurück, © Lucasfilm

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Britta Fiebig, Tel.: (089) 4391087

Anzeigenverkauf
Anzeigenverkauf PLZ 1-5:
Verlagsbüro Eschwege, Fuldaer Str. 6, W-3440 Eschwege
Mediaberatung:
Karina Ehrlich, Tel.: (0 56 51) 809-371
Bernd Heckmann, Tel.: (0 56 51) 809-381
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 809-390
Sylvia Stephani, Tel.: (0 56 51) 809-380
Telefax: (0 56 51) 809 444
Anzeigenverkauf PLZ 6-8:
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, W-8000 München 82
Mediaberatung:
Peter Schätzle, Ilona A. Sehm
Telefon/Telefax: (0 89) 4 39 10 87-89 / (0 89) 4 39 10 80
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 ab 1. Januar 1993

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Anzeigenverwaltung
Anja Seiler (Ltg.), Tel. (0 56 51) 929-915,
Sibylle Schwanz, Tel. (0 56 51) 929-916,
Telefax (0 56 51) 929-944

Satz/Anzeigensatz
DMV Verlag, Eschwege

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60) Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 929-904

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M., BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35-603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 929-901, Telefax (0 56 51) 929-940
Bildschirmtext (BTX) (0 56 51) 929-0001
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):
(0 56 51) 929-760 oder (0 56 51) 929-761

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.



Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von **Sonderdrucken** zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler,
Tel. (0 56 51) 929-915, Telefax (0 56 51) 929-944

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

ISSN 0933-1867



Inserentenverzeichnis



1000
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

2000
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 2061 Oering, Tel.: (04535) 2222.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 1, Tel.: (040) 339926.
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.

4000
ASCON, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatenusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680494.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05241) 24939.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 5000 Köln 1, Tel.: (0221) 92571411.
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 425566.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
A.U.D.I.O.S., Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 6070 Langen 1, Tel.: (06103) 52365.
BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 6108 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114.

7000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.

8000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 8391 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

in der 4.93 ...

BYE & BUY

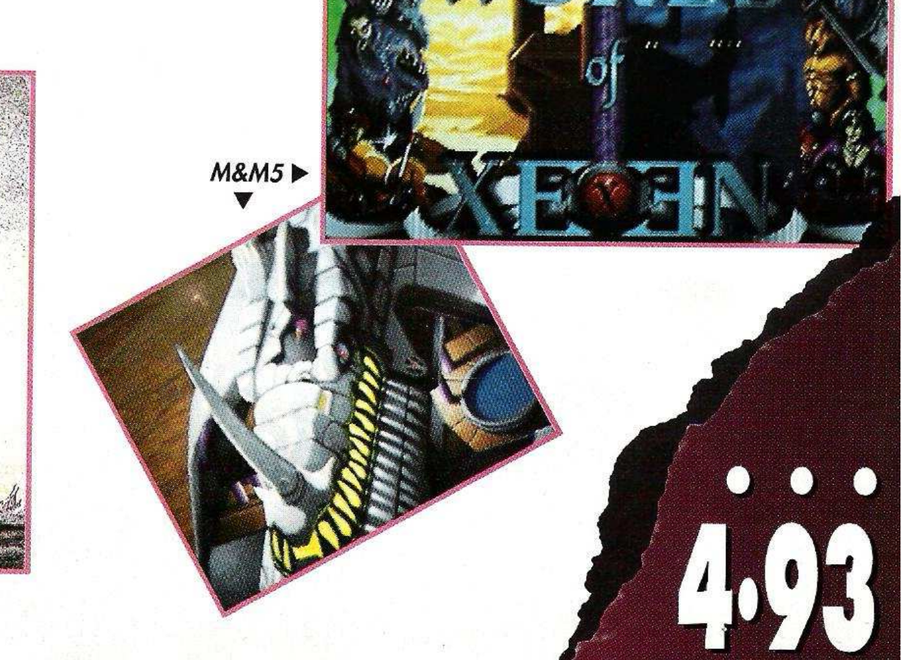
THE NEXT ...

▲ ASM-Titel im April

Alles Müller, oder was? Diese Frage stellt Ihr Euch sicher jedesmal, wenn Ihr auf diese Seite kommt. Vielleicht nicht immer, aber immer öfter verraten wir Euch hier, was Ihr beim nächsten Mal zu lesen bekommt. Zwei namhafte Serien erfahren da ihre Fortsetzung: SPACE QUEST V von SIERRA und MIGHT & MAGIC V - DARKSIDE OF XEEN von NEW WORLD COMPUTING werden sicherlich unseren und Euren Beifall finden. Von SILMARILS kommt TRANSARCTICA, MIRAGES RAGNAROK, und CORE DESIGN schickt hoffentlich rechtzeitig DARKMERE. Die ERBEN DES THRONS der GERMAN DESIGN GROUP lassen ebenfalls schön grüßen. Damit Ihr auch morgen noch kraftvoll rumhüpfen könnt, bringen wir - als Leser-Oldie übrigens - die C64-Version von GIANA SISTERS in Erinnerung. Fünf unserer Leser werden sich freuen, wenn sie ihren Namen beim Ergebnis der Jahres-Umfrage sehen und somit ein ASM-Abo gewonnen haben. Viele, viele bunte Seiten erwarten Euch, vollgepackt mit News, dem unübertrefflichen Feedback (oft kopiert, nie erreicht), dem großen Secret Service-Teil und etlichem mehr - frei nach dem Motto: Sehr gut ist uns nicht gut genug. Ach ja, wir setzen noch einen drauf... aber was das ist, wird nicht verraten. Laßt Euch überraschen... Stichtag für die April-Ausgabe: 8. März 1993...



▲ Deutsches von GDG



M&M5 ▶

▲ Endlich da: Transarctica



FÜR
6,60 DM?
KLARO !
DAS ASM KURZ ABO
JETZT
NEU
6x ASM für ein halbes Jahr!
Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
nur für abonnenten!
jeden Monat eine LÖSUNG
GRATIS
(gegen frankierten Rückumschlag mit SERVICE-GUTSCHEIN) GUTSCHEINE sind nur per ASM-Abo erhältlich
DESHALB
ASM – 6x für ein halbes, 12 x für ein Jahr!
100 % PREISWERT
100 % SCHNELL
100 % KOMPLETT
ABO
Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.
Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.
Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.


Sie leben weiter...
HUMANS
Jetzt neu.
HUMAN RACE - THE JURASSIC LEVELS,
die Fortsetzung von THE HUMANS,
dem Fun-Game-Knüller des Jahres 1992.
Mit 80 neuen Levels.
Alle Versionen komplett in Deutsch Für PCs, Kompatible und Amiga
DAS ORIGINAL
THE HUMANS
THE TRIBE OF EXILE RELAX AFTER A HARD DAY
Das hat die Wissenschaft noch nicht gewußt: Menschen lebten gemeinsam mit Dinosauriern auf der Erde! Die HUMANS machen´s möglich. Neue knifflige Abenteuer auf 80 Spiellevels. Mit den witzigen kleinen Neandertalern.
"Ein Fun-Game für alle Altersklassen - THE HUMANS ist der Knüller des Jahres. (...) Bald schon ist man nach den witzigen Wichten noch süchtiger, als man nach den launigen Lemmingen war!" (Aus: Amiga Joker 7/92)
HUMAN RACE THE JURASSIC LEVELS
HUMAN RACE - THE JURASSIC LEVELS: Die Fortsetzung des Originals THE HUMANS. Zu haben als **Datadisk** mit 80 neuen Levels (nur mit dem Original spielbar). Oder als **Vollversion** (Originalspiel THE HUMANS nicht erforderlich).
Original HUMANS-Poster: Für DM 5,-- (auch in Briefmarken) anzufordern bei BOMICO Stichwort HUMANS-Poster Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach
Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
061 07-6 20 67
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!
IMAGITEC DESIGN
...exklusiv von
BOMICO
in Deutschland
MIRAGE

19 Megastrikes in store.





FILTERS

DIE EG-GESUNDHEITSMINISTER:
RAUCHEN GEFÄHRDET
DIE GESUNDHEIT

106-211

Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)